



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학박사학위논문

문학 텍스트 독서 체험의  
인지과학적 이해

Understanding the Psychological Experience of Reading  
Literary Texts from the Cognitive Perspective

2015년 2월

서울대학교 대학원  
외국어교육과 영어전공  
김 영 미



## 국 문 초 록

이 논문은 인지과학적 관점에서 문학 텍스트 독서 체험의 본질을 규명하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로, 이 연구는 문학 텍스트 독서의 핵심적 기능인 자아 만들기(self-making)의 과정, 즉 독자가 타인의 이야기를 자신의 이야기로 전환하여 재서술(redescription)함으로써 자아의 경계를 넓혀가는 정신적 성장 과정을 주로 인지심리학의 연구 성과를 통하여 검토한다.

독자의 문학 텍스트 체험의 핵심에는 내러티브 텍스트 구조가 자리하고 있다. 일반적으로 인간의 의도적 행동에 의한 사건의 연속으로 정의되는 내러티브는 삶의 유사성에 근거한 세계 창조, 의미 만들기, 기억을 구성하는 정보 배열 방식, 자아의 구축 등 인지적, 정서적, 사회적으로 인간 삶에서 핵심적 역할을 수행한다. 문학 텍스트가 인간 마음속에서 실제 삶과 다르지 않은 하나의 병렬 세계로 경험되고 그러한 내러티브 경험이 독자 자신의 자아의 확장으로 이어지는 것도 근원적으로 이러한 내러티브의 특징과 깊은 관련이 있다.

이 논문에서는 문학 텍스트 독자의 내러티브 세계 구축과 관련되는 정신적 현상을 크게 ‘독서 중 독자 경험’과 ‘독서 후 독자 변화’로 나누어 검토하였다. 우선 독서 중 독자 경험은 내러티브 텍스트가 표상하는 세계 속에서 등장인물의 행위와 행위의 의도, 혹은 감정 상태를 정신적으로 시뮬레이션(mental simulation)하는 행위로 포착하였다. 인지심리학적 텍스트 이해 단계 중 상황모형(situation model)에 해당하는 정신적 시뮬레이션 행위를 통해 독자는 등장인물들이 처해있는 물리적 상황뿐만 아니라 인지적, 감정적 상태에까지 공감할 수 있었으며, 이러한 공감은 독자 자신의 삶의 경험으로 추론될 수 있었다. 요컨대 텍스트 요소를 정신적으로 시뮬레이션하는 문학 텍스트 독서 체험은 독자가 타인의 이야기를 자신의 이야기로 전환하는 재서술 과정이라 할 수 있다.

문학 텍스트를 통해 자신의 경험을 새롭게 구성해 본 독자는 종종 현실 세계의 판단에 문학 텍스트 독서 경험을 연결시킨다. 인지과학적 관점에서는 독서체험이 독자에게 미치는 영향을 기존 지식구조가 재편되는 학습 과정으

로 볼 수 있다. 즉 독자는 새로운 이야기 정보를 이해할 때 자신의 삶의 이야기를 대응시키는 추론을 통해 두 이야기의 유사점과 차이점을 인식하는데, 그 결과물은 기존 지식 구조의 신념을 강화하거나 혹은 기존 구조를 확장·재구성하는 방식으로 학습된다. 이런 두 가지 방향의 인지적 학습은 한편으로는 독자 경험을 좀 더 명확히 인식하도록 이끌어 자신에 대한 이해를 심화하고, 다른 한편으로는 독자 경험의 지평을 넓혀 새로운 삶의 가능성을 모색할 수 있게 해주면서 궁극적으로 독자의 변화를 이끌어낸다.

타인의 이야기를 독자의 경험으로 재구성함으로써 독자의 정신적 성장을 견인하는 문학 텍스트 독서 체험의 본질은 유년기의 초보독자, 그리고 성년기의 대중독자와 전문적 독자의 실제 사례를 통해서도 검토되었다. 전래 동화를 읽는 아동, 로맨스 소설을 읽는 여성 독자들, 그리고 같은 책 다시 읽기 프로젝트를 진행한 한 독서가의 경험을 통해 독서 중 정신적 시뮬레이션 현상, 그리고 기존 경험을 재확인해주거나 경험구조를 새로 형성하여 독자의 변화를 유발하는 독서의 영향력 등 인지과학적으로 밝혀 낸 문학 텍스트 독서 체험에 관한 연구 성과를 확인할 수 있었다.

문학 텍스트 독서 체험의 가치는 텍스트 자체에 내재해 있는 것이 아니라 그 텍스트를 독자의 상상력을 통해 자신의 체험으로 바꾸는 수행(practice)에 있음을 밝혀 낸 본 논문은 그동안 심미적 차원으로 국한하여 논의되어 오던 문학 텍스트 독서 체험을 인지과학의 틀에서 새로이 조명해봄으로써 체계적 설명을 제공할 뿐만 아니라 독서 체험의 함의를 다른 학문 분야와 연결시켜 논의의 장을 넓힐 수 있는 계기를 마련하는데 그 의의가 있다고 하겠다. 특히 독자의 자아 만들기뿐만 아니라 자발적인 행동의 변화를 유도한다는 측면에 있어서 문학 텍스트 독서는 다양한 방식으로 교육과 접목되어야 할 중요한 주제라 여겨진다.

핵심어: 문학 텍스트, 내러티브, 인지과학, 정신적 시뮬레이션, 자아 만들기, 학습, 독자의 정신적 성장

학번: 2007-30907

# 목 차

국문 초록 .....	i
I. 서론 .....	1
II. 인간과 내러티브 .....	11
1. 내러티브의 정의 .....	11
2. 내러티브의 세 가지 면모 .....	19
3. 내러티브의 역할 .....	24
4. 문학 내러티브 텍스트의 특징 .....	33
III. 인지과학적 관점에서 문학 텍스트 독서 체험 분석 .....	35
1. 인지과학적 접근 .....	37
2. 내러티브 세계로 진입 .....	50
3. 내러티브의 세계 .....	57
4. 현실 세계로의 귀환 .....	71
IV. 문학 텍스트 독서 체험 사례 .....	95
1. 전래 동화와 어린이의 내면 풍경 .....	97
2. 로맨스 소설을 탐독하는 여성들의 심리세계 .....	106
3. 다시 읽기에서 드러나는 자아 개념의 변화상 .....	123
VI. 결론 .....	135
참고문헌 .....	139
Abstract .....	151



## I. 서론

문학 텍스트에 대한 이해는 비평적 시각에 따라 다양한 방식으로 이루어질 수 있으나, 크게 본다면 작가, 텍스트 자체, 그리고 독자 중 어느 편에 중심을 두느냐에 따라 유형화할 수 있다. 전통적으로 작가, 텍스트 혹은 양자의 상호 관계에 초점을 둔 문학 연구가 주류를 이루어 왔고 독자를 문학 이해의 중심축으로 삼기 시작한 것은 비교적 최근의 일이다.<sup>1)</sup> 이 논문은 후자의 입장에서 문학 텍스트를 읽는 독자의 경험, 곧 독서 체험의 규명을 목적으로 한다. 보다 구체적으로 이 논문은 내러티브 문학 텍스트를 읽는 독자 경험의 본질을 타인의 이야기를 독자 자신의 이야기로 재구성해나가는 과정으로 보고, 인지과학(cognitive science)의 관점에서 그 심리적 과정을 검토해보고자 한다.

문학 텍스트 독서 중 독자들의 정신적 체험의 주요 특징은 독자 자신이 몸담고 있는 물리적 현실 세계가 잠시 뒤로 물러나고 텍스트 세계에서 일어나는 일들이 마치 현재 눈앞에서 펼쳐지는 실재(reality)로 생생히 경험된다는 점이다. 어느 겨울날 저녁 『제인 에어』(Jane Eyre)를 비판적으로 읽어 보리라 단단히 마음먹었으나 “책을 읽어감에 따라 찬양과 비판을 모두 잊어버리고, 모든 곤경에 있어 제인 에어와 우리를 동일시켰으며, 마침내 새벽 4시경 우리도 로체스터 씨와 결혼하고 말았다”(이저 189)는 한 서평가의 고백은 텍스트와 독자의 경계가 허물어지면서 자신도 모르게 텍스트 세계로 빨려 들어가는 문학 텍스트의 독특한 독서 체험의 속성을 잘 보여준다.<sup>2)</sup> 또한 자기 자신을 잊고 잠시 다른 사람, 다른 시대나 문화의 의식으로 넘어갔다가 현실로 돌아온 독자는 때에 따라 절절한 슬픔을 느끼거나, 아니면 새로운 아이디어에 한껏 고무되거나, 혹은 결코 혼자가 아니라는 사실에 안도감을 느끼기도

---

1) 이 논문에서는 독자를 중심으로 문학 연구를 시작한 시점을 야우스(Hans Robert Jauss)나 이저(Wolfgang Iser)를 필두로 독일의 수용미학이 활발히 전개되었던 1960년대 후반으로 잡는다. 사실 그 이전인 1938년에 로젠블랫(Louise M. Rosenblatt)은 『탐구로서의 문학』(*Literature as Exploration*)에서 독자의 반응을 중시하는 문학연구의 필요성을 제기하였으나, 신비평이 주류를 이루던 문학계에서 받아들이기에는 너무 급진적인 주장이어서 당시에는 제대로 평가받지 못하다가 1970년대 이후 그 의의가 재조명되었다.

2) 여기에 언급된 서평가는 영국의 고전문학 연구자인 윌리엄 클라크(William George Clark)이다.



한다. 영감을 얻은 감정이 더욱 풍요로워지든, 문학 텍스트 세계 속에서 자기 자신의 경계를 넘어서 본 독자는 그 이전과는 “약간 다른 사람으로 변한다”(울프 21).

문학 텍스트가 독자에게 끼치는 영향의 문제는 문학적 관심사일 뿐만 아니라 인간의 행동 변화의 문제를 탐구해온 교육학의 주목 대상이기도 하였다. 가령 교육학자 제롬 브루너(Jerome Bruner)는 『교육 이론의 새로운 지평』(*Actual Mind, Possible Worlds*)에서 문학 텍스트를 언어학적 형태나 구조, 역사적 사회적 맥락, 장르, 의미의 다중성 등을 규명하는 전통적인 문학 연구 방식과 달리 독자가 문학 작품을 통해 무엇을 체험하는지, 작품으로부터 어떤 영향을 받는지, 그리고 무엇이 그런 결과를 가져오는 것인지와 같은 문학 텍스트를 읽는 ‘독자의 마음’에 관해서도 살펴볼 필요가 있다는 점을 특기한다. 브루너는 동일한 문학 작품이라도 독자에 따라 다양한 해석과 반응이 유발된다면 문학 연구는 “실제 텍스트 형태에 관련된 것만을 묻는 것이 아니라, 독자의 마음속에서 일어나는 해석 과정에 대해서도 질문”(27)해야만 한다는 점을 강조한다. 다시 말해 브루너는 독자가 문학 텍스트에서 어떻게 의미를 만들어내는지에 관해 교육심리학적 견지에서 주목할 필요성을 언급한 것이다.

독자의 마음과 관련한 문학 연구는 1960년대 후반부터 점차 관심의 대상이 되기 시작하였다. 텍스트 자체의 내재적 질서에 의해 문학 작품을 객관적으로 해석하고 평가할 수 있다는 신비평에 대한 반발로 출발한 이 무렵의 새로운 비평적 경향은 현상학, 해석학, 구조주의, 정신분석학 등 다양한 분야에서 서로 다르게 접근되었지만, 공통적으로 독자를 텍스트의 의미 생산의 주체로 본다는 점에서 독자반응비평으로 통칭된다. 예컨대 볼프강 이저(Wolfgang Iser)는 읽기를 결코 텍스트에서 독자로 “직행하는 내재화”(direct internalization) 과정이 아니라 “텍스트와 독자 간 역동적 상호작용”(a dynamic interaction between text and reader)으로 파악하면서 텍스트 이해에 있어 독자 역할의 중요성을 부각시켰다(107).

최근 인간 정신의 본질 규명을 주목적으로 하는 인지과학과 타 학문과의 학제적 연구가 활성화되면서 인간 마음의 작용에 바탕을 둔 문학, 미술, 음악과 같은 예술의 영역 또한 인지과학의 관점에서 새로이 조명되고 있다. ‘언

어'와 '정신적 행위'의 측면에서 문학과 인지과학은 서로 동일한 관심을 가지고 있었음에도 불구하고, 읽기, 상상적 참여(imaginative involvement), 텍스트 형태(text patterning)에 대해 그 동안 너무나 다른 방식으로 접근하여 온 것이 사실이다(Richardson and Steen 1). 이 논문에서 핵심적으로 살펴보고자 하는 문학 텍스트 독서 체험도 인지과학이 인간의 마음에 대해 밝히고자 하는 바와 유사한 점이 많다. 예컨대 독자는 자신의 경험과 세상 지식에 근거하여 문학 텍스트의 상징이나 표상(representation)을 정보처리하여 해석함으로써 전달하고자 하는 바에 관한 자기 나름의 심적 모형을 만들어 등장인물의 의도와 감정을 이해한다(이정모, 『인지과학』 654-55). 이와 같은 문학 텍스트 이해 과정은 근본적으로 인지적 · 정서적 반응인 것이고 따라서 인간 정신이 어떻게 정보를 처리하는지에 관심을 기울여온 인지과학은 문학 텍스트 경험에 새로운 관점을 부여해 줄 수 있다.

특히 근래에 인지과학과 내러티브(narrative)가 함께 연구되기 시작하면서 내러티브 세계 창조로서의 문학 텍스트 체험을 인간 마음의 작용과 관련시켜 더욱 심층적으로 바라볼 수 있게 되었다. 다시 말해 모든 문학 텍스트 체험은 내러티브 구조로 환원될 수 있는 바, 바로 이점에서 인간 마음의 과정을 내러티브적 시각에서 이해하고자 하는 인지과학과 접점을 이루는 것이다.<sup>3)</sup> 다른 재현양식들과 달리 실제와 다름없는 병렬세계가 구축되는 내러티브만의 독특한 정신적 경험은 내러티브를 하나의 실질적 연구 범주로 다루어 온 서사학(narratology)이나 인간의 마음에 나타나는 표상과 표상의 처리 과정에 관심을 두는 인지과학 모두에서 자연스럽게 주목할 수밖에 없는 정신적 현상이다.

문학 텍스트 독서에서 독자의 정신적 병렬세계 경험을 인지과학적으로 분석하고자 하는 이 논문도 바로 위와 같은 이유에서 문학 텍스트 장르를 좁혀서 살펴보고자 한다. 원래 문학 텍스트에는 시, 소설, 희곡을 망라하여 인간의 정서적 반응을 유발하는 다양한 양식의 텍스트가 모두 포함되지만 이 논문에서 문학 텍스트는 소설과 같은 내러티브 구조를 가진 텍스트로 한정한다. 그

---

3) 이 논문에서 초점을 두는 내러티브 이외에도 은유(metaphor)나 아이러니(irony)와 같은 문학적 수사(Lakoff and Johnson; Shen; Gibbs)나 독자경험의 정신분석적 해석(Holland) 등 다양한 측면에서 문학과 인지과학이 접점을 이루고 있다(Richardson and Steen 1).

이유는 우선 모든 종류의 문학 텍스트를 연구 대상으로 하기에는 범위가 너무 넓고 모호하여 독자의 정신적 경험의 공통점을 추출하는 것이 불가능하기 때문이다. 주지하듯 내러티브는 근본적으로 하나의 줄거리를 갖는 사건들의 연쇄이다. 그것은 문학은 물론 여러 가지 다른 표현 양식에 내재해 있다. 다시 말해 서사화 양식으로서 내러티브는 문학보다 상위의 개념이다. 내러티브를 이처럼 광범위한 서사화 양식이라고 전제하면서 이 논문에서는 논의의 편의상 주로 소설 장르에 내재해 있는 내러티브를 그 전범적인 것으로 국한하여 다루고자 한다.

우선 서론에서는 독자의 독서 경험을 연구 대상으로 삼는 공통점을 갖는 독자반응비평과 이 논문의 인지과학적 독서 체험 연구를 비교해 본다. 특히 문학 텍스트 독서 체험에 관한 이저의 독서 현상 분석을 중심으로 독자반응비평의 성과와 한계를 비판적으로 검토함으로써 본 논문의 인지적 접근의 필요성과 의의를 제시하고자 한다.

텍스트의 의미는 텍스트 자체에서 나오는 것이 아니라 독자의 해석 행위에 달려있음을 기본 전제로 삼는 독자반응비평은 이전의 텍스트나 작가 중심의 문학 연구를 독자중심으로 전환하는데 크게 기여하였다. 그러나 독자반응비평 이론들은 텍스트에 대한 독자반응의 다양성을 인정하고 있다는 점을 제외하고는 각각 연구자들의 관심영역에 따라 서로 상이한 방향으로 전개되었다. 예컨대 피쉬는(Stanley Fish)는 문학 텍스트의 단어나 문장이 발생시키는 특수한 문체적 효과, 즉 “발화로서의 경험”(the experience of an utterance, 32)에서 독자 해석의 다양성이 기인한다고 보면서도 그런 해석의 다양성은 궁극적으로 독자 자신이 속한 공동체 규범의 영향 아래 놓여있다고 말한다(303-21). 켈러(Jonathan Culler)는 독자들의 다양한 반응 아래에 놓인 “해석 과정의 관습”(conventionality of interpretive procedures, 68)에 초점을 맞추는 구조주의적 접근법을 취한다. 한편 홀랜드(Norman Holland)는 독자는 타인의 이야기를 언제나 자신의 욕망이나 동기에 맞추어 “정체성 주제”(identity theme, 123)로 해석하기 때문에 독자반응은 다양해질 수밖에 없다는 정신분석학적 독자반응비평을 전개하기도 한다. 말하자면 독자반응비평이란 하나의 비평적 운동에 공동으로 참여한 적 없는 개별 연구자들의 여러 가지 이론 체계들을 사후에 종

합하여 부여한 명칭인 것이다(홀립 5). 특히 영미권을 중심으로 전개된 독자 반응비평은 반응을 일으키는 언어적, 구조적, 정신분석학적 요인과 같이 유사성을 찾기 힘든 다양한 이론적 입장들이 조합되어 있을 뿐 실상 독자의 마음 속에서 어떤 텍스트 해석과정이 일어나는지와 같은 독서 현상 자체에 대해서는 별로 말해주는 바가 없다.

이에 반해 독일의 수용미학(혹은 영향미학)의 계보를 이어받았으면서도 동시에 영미권의 독자반응비평과도 연계되어 있는 이저는 현상학적 관점에서 비교적 순수하게 독자의 독서 현상을 분석하였다. 『독서행위』(*The Act of Reading*)에서 독자의 주관적 의식에 느껴지는 독서 체험을 통시적, 공시적으로 상세히 분석하여 독서 현상의 본질을 설득력있게 제시하고 있는 이저의 논의는 문학 연구의 초점을 텍스트나 작가에서 독자로 옮긴 독자반응비평의 문학사적 의의를 공유할 뿐만 아니라, 그 분석 자체의 치밀함과 타당성으로 인하여, 1970년대 인지주의로의 학문적 패러다임의 변화 시기에 문학 이외의 다른 영역의 이론 형성에도 시사하는 바가 컸다. 가령 인지심리학자 킨취(Walter Kintsch)는 텍스트 이해 모델 연구의 동기적 측면에서 이저를 위시한 문학 영역의 수용미학 연구자들의 간접적 영향을 언급하고 있다.<sup>4)</sup> 따라서 서론에서는 이저의 『독서행위』 중 「텍스트 이해하기」("Grasping Text")에서 기술된 현상학적 독서 현상을 중심으로 독자반응비평의 기본적 입장을 검토해보기로 한다.

이저가 강조하는 텍스트와 독자사이의 상호작용의 결과로서의 의미란 “정의되어야 할 대상”이 아니라 “경험되어야 할 효과”이다(홀립 116). 따라서 그는 텍스트가 독자의 의식 속에 상관물(correlative)로서 얼마만큼 잘 형성되어 있는가, 즉 “텍스트에서 독자로의 전이”가 얼마나 잘 일어나는가에 읽기의 성

4) 킨취는 여러 세기동안 수행되어 온 대부분의 언어학 연구는 언어를 하나의 ‘대상’으로만 분석하여 왔음을 비판하면서, 언어 ‘사용’과 관련한 ‘언어 이해의 실제적 과정’ 역시 기존의 언어 연구 못지않게 중요하게 다루어져야 한다는 점을 역설하였다. 수용미학의 독서 행위에 관한 연구가 바로 ‘언어 이해의 실제적 과정’에 대한 관심과 크게 다르지 않음을 다음과 같이 밝히고 있다. “언어는 여러 세기 동안 연구되고 분석되었다. 철학자, 언어학자, 논리학자와 다른 연구자들이 언어에 대한 풍부한 지식을 쌓았다. . . 이 업적의 대부분은 언어를 이해나 산출의 과정으로 분석하기보다, 오히려 하나의 대상으로 분석하는 일에만 초점을 모았다. 예를 들면 수용과정이 문학작품의 감상에 작용하는 역할을 아주 잘 이해한 문학연구자들에 의해서, 언어 이해의 실제적 과정에 대한 중요성이 인식되지 않은 채 지나쳐버린 것은 아니지만, 그럼에도 이해과정의 명백한 모형화를 위한 도구는 아주 최근에까지도 이용될 수 없었다”(킨취 216).

패가 달려있다고 보았다(Iser 107). 이저가 자세하게 묘사하고 있는 독서 과정의 한 단면은 한마디로 연속적으로 변화하는 각 국면의 대상에 대한 인식을 독자가 통합(synthesis)하여 상관물을 만들어가는 변증법적 과정이라 할 수 있는데, 이런 설명은 기본적으로 의미는 언제나 후행하는 것에 의해 촉발되는 것으로 보는 후설(Edmund Husserl)의 현상학에 기대고 있다(110-12). 즉 독자가 이미 의미를 보유(retention)하고 있는 이전 문장은 다음에 올 문장에 대한 배경이 되어 의미의 기대 지평(protection)을 형성하게 되는데, 이전 문장이 형성한 다양한 기대는 실제 다음 문장을 읽는 과정에서 그 중 하나가 선택됨으로써 실현된다. 그리고 그렇게 수정된 의미는 다시 그 다음 문장의 배경으로서 기대 지평을 형성한 뒤 또 다시 어떤 특정한 의미로 수정된다. 그러나 독서는 단순히 앞선 기대를 수정하는 선에서 그치는 것이 아니라 때로는 후행하는 것이 선행한 기대를 좌절시키기도 한다. 이럴 경우 지금까지 구축해 온 과거 의미들은 반대로 후행하는 것에 의해 변형되어 기존 독자의 기억이 재구조화된다. 말하자면 현상학적으로 들여다 본 독서 과정은 앞으로 채워져야 할 미래의 지평과 이미 채워진 과거의 지평이 공존하면서 서로가 서로에게 영향을 주는 변증법적 상호작용으로써 독자의 관점은 그 사이를 떠돌면서(wandering viewpoint) 텍스트의 의미를 구축해 나간다.

그런데 독서 과정 중에 이런 선행과 후행의 상호작용이 항상 매끄럽게 이루어지는 것은 아니다. 왜냐하면 문장들 사이에는 언제나 논리적 연결을 중단, 방해하는 “간극”(hiatus, 112)이 있기 때문이다. 이런 간극은 독자에게 기존의 생각들을 재고하고 수정해야 할 필요성을 고민하게도 하지만 다른 한편으로는 독자가 텍스트에 창조적으로 개입할 수 있는 기회가 된다. 읽기 행위가 끊임없이 독자에 의해 새로운 의미를 창출해낼 수 있다는 점에 있어서 이저는 간극을 창조적 읽기 과정의 중요한 요소로 보았다.

독자는 이런 역동적인 독서 과정을 통해 의미의 상관물들을 개별적으로 만 들어내는 동시에, 그 상관물들을 수렴한 하나의 정신적 형상(gestalt)을 함께 구축해 가면서 전체적인 텍스트 이해에 접근한다(118-29). 형상을 만드는 데에는 일관성 형성(consistency-building) 과정이 필수적으로 개입하는데, 독자는 자신에게 친숙한 영역, 즉 자신이 이해할 수 있는 요소들에 기대어 상관물들

을 일관적으로 배열함으로써 통합된 하나의 형상을 만들어 낸다. 말하자면 형상은 독자의 적극적 의미 구성행위에 의해 만들어지는 환영(illusion)이라 할 수 있다. 그리고 환영은 텍스트 요소와 실제 독자 자신의 경험이 섞인 구축물이라는 점에 있어서 독자에게는 현전(presence)하는 것으로 느껴진다. 다시 말해 문학 텍스트를 읽는 독자는 자신과 등장인물의 경계가 허물어지면서 낮은 경험으로 서서히 스며들어 텍스트 세계 속에 빠져드는 상태를 경험한다.

그런데 일관성 형성을 통해 형상을 만들어내는 독서 과정에는 필연적으로 통합되지 못하고 배제되는 상관물들이 있게 마련이다. 이저에 의하면 이런 요소들은 그냥 사라지는 것이 아니라 형상의 배후에 남아 계속 낮은 연상을 일으키며 일관성 형성을 방해한다. 그리고 이런 이질적 상관물들이 계속 축적되면 거꾸로 기존 형상을 공격하여 파괴한 후 형상을 새롭게 방향 짓기도 한다.<sup>5)</sup> 결과적으로 독서 과정 속에 연루된 독자는 텍스트와의 상호작용 속에서 텍스트를 평면적인 것, 완결된 것으로 경험하는 것이 아니라 끊임없이 변전하는 사건(event)으로 경험하게 되는 것이다.

이저의 독서 행위 분석은 독자의 마음속에서 일어나는 현상에 대한 분석이라는 점에서 독서 행위란 일차적으로 독자의 인지적 행위라는 점이 전제되어 있다. 기실 인지과학적 관점의 독서 체험 분석과 이저의 독서 행위 분석은 여러 가지 측면에서 상당히 유사하다. 예컨대 독서 과정 중 텍스트가 독자의 의식 속에 상관물을 형성하는 단계와 그런 상관물들에 일관성을 부여하여 최종적으로 정신적 형상을 만들어내는 행위는 인지적 텍스트 이해 모델의 하위 기제와 상위 기제의 작용에 각각 적용시킬 수 있다. 텍스트 사이의 간극을 메워가는 독자의 창조적 독서 행위 역시 일반적 인지기제인 추론의 역할을 비유적으로 나타내고 있다. 또한 독자가 독서 과정에서 실제와 다름없는 것으로 경험하는 환영은 결국 인지서사학의 핵심 주제인 내러티브의 세계 창조 경험과 다르지 않다.

그렇지만 이저의 논의는 독자에게 느껴지는 독서 현상의 상세한 기술에 그침으로써 결과적으로 독서라는 정신적 경험의 외면을 중심으로 다루고 있는 한계를 갖는다. 말하자면 이저의 독서 현상은 독서 중 독자 경험을 상세하고

---

5) 추리소설의 예상치 못한 반전이나 등장인물의 인상이 소설의 전개에 따라 계속 변해가는 것이 예가 될 수 있다.

논리적으로 분석하고 있지만 그런 경험 이면에 놓인 원리나 독서 경험 후 독자의 심적 변화의 심층적 기제에 대해서는 알려주는 바가 없다. 그리고 이저의 논의는 근본적으로 저자의 직관에 의존하는 현상학적 틀 안에서 이루어졌기 때문에 주관적 한계를 완전히 벗어나기 어려울 뿐만 아니라 궁극적으로 독자의 경험을 미학적 차원으로 환원함으로써 이저의 독서 체험 분석이 지닌 잠재적 과급력에도 불구하고 여전히 문학 내에서 하나의 이론적 입장으로 머무르고 말았다.

인지과학의 틀로 문학 텍스트 체험을 고찰하는 본 연구가 독자반응비평과 차별화되는 지점이 바로 여기이다. 주지하다시피 인지과학은 인간의 마음 구조와 마음의 작동 원리를 연구하는 학문이다. 인지과학에서 인간이란 끊임없이 제공되는 외부자극에 능동적으로 적응하며 의미를 담은 정보(지식)를 파악하고, 획득하고, 이를 저장하여 활용하는 존재로 보기 때문에(이정모, 『인지과학』 33) 인지과학의 연구대상인 인간 마음은 각종 정보를 처리할 수 있도록 표상하여<sup>6)</sup> 표상된 정보를 획득, 저장, 인출, 변형 및 활용하는 복합적인 정보 처리기관이다(40). 따라서 독자의 문학 텍스트 체험을 인지적으로 들여다본다는 것은 문학 텍스트라는 외부 정보가 독자의 마음속에서 처리되는 전 과정에 관한 고찰이다.

우선 독서 체험이라는 마음의 현상을 독자반응비평의 직관적 해석을 넘어서서 독서로부터 오는 “정보의 내용 및 정보를 처리하는 사건으로 개념화”(이정모, 『인지과학』 46)하는 인지과학적 접근은 독자의 마음속에서 문학 텍스트라는 정보가 처리되는 과정을 보다 체계적으로 밝혀줌으로써 다양한 반응을 보이는 독자 마음의 기제를 객관적이고 명료하게 설명해줄 수 있다는 장점을 갖는다. 무엇보다도 이저가 문학 텍스트 독서 체험을 주로 독서 현상 자체를 기술하는데 그쳤다면, 인지적 분석은 문학 텍스트가 표상되는 독서 현상을 포함하여 그 표상을 매개로 인간의 마음속에서 텍스트 정보가 저장, 인출, 활용되는 정보처리 과정 전체를 설명하기 때문에 독서 현상 아래 놓인

---

6) 인간이 마음속에서 대상에 관한 지식이나 정보를 다룰 때에는 실제 대상을 있는 그대로 가져오는 것이 아니라 그것을 상징이나 다른 형태로 다시 표현하는 추상화 과정을 거치는데 이를 표상이라고 한다. 예를 들어 어떤 사람이 사랑하는 이를 마음속에 생각한다는 것은 대상의 이미지, 혹은 언어화 된 이야기나 감정이 담긴 기억을 떠올리는 현상이다(이정모, 『인지과학』 42-3).

기저 원리에 대한 포괄적 설명을 제공한다.

또한 인지적 독서 체험 분석은 문학 텍스트 독서를 인간의 일반적인 인지 기제와 연결함으로써 예술적 영역 안에 머무르던 문학 텍스트 독서 현상을 그것과 관련되는 다른 학문 분야로까지 논의의 장을 넓힐 수 있는 계기를 마련한다. 가령 이저가 명시적으로 언급하지 않았다 할지라도 독서 체험의 수용 미학적 분석은 독자와 텍스트와의 관계를 다루고 있다는 점에 있어서 문학교육이나 언어교육과 불가분의 관계에 있다.<sup>7)</sup> 요컨대 독자반응비평의 의의를 더 넓은 틀에서 조명하는 인지적 관점의 문학 텍스트 독서 체험 분석은 독서 현상의 원리에 관한 기본적인 설명을 제공할 뿐만 아니라 인지과학의 틀에서 접점을 갖는 교육적, 서사학적, 심리적, 철학적, 언어학적 주제와 연결시켜 폭넓은 논의가 가능하도록 해 줄 것이다.

이 논문의 본문은 총 세 장으로 구성된다. 먼저 **Ⅱ. 인간과 내러티브**에서는 논문의 핵심어인 내러티브의 개념을 검토한 후, 내러티브의 여러 가지 면모(텍스트, 보편적 인지구조, 사회적 의사소통의 자원)와 내러티브의 다양한 역할(삶과의 유사성, 의미 만들기, 기억의 방식, 자아의 구성), 그리고 이 논문에서 주로 다룰 문학 내러티브의 특징을 개괄한다. 문학 텍스트를 인지적으로 연구할 수 있는 중요한 계기를 제공한 내러티브에 관한 총체적 논의는 이어지는 장에서 전개되는 내러티브와 관련한 다양한 인지과학적 설명을 이해하는 바탕이 되어 줄 것이다.

**Ⅲ. 인지과학적 관점에서 문학 텍스트 독서 체험 분석**에서는 문학 텍스트 독서 중 독자가 내러티브 텍스트 정보를 인지적으로 처리하는 과정을 주로 인지심리학 연구에 기대어 살펴보고자 한다. 먼저 이 논문에서 채택하고 있는 인지과학적 관점과 인지적 문학연구의 배경을 개관한 후, 문학 텍스트 독서 체험 연구를 내러티브 세계로 진입(세계 창조의 청사진으로서 내러티브 텍스트, 내러티브 세계 구축을 위한 추론의 역할)할 때, 내러티브의 세계(상황 모형(situation model)의 관점에서 텍스트 세계 구축, 정신적 시뮬레이션으로서의 대리 체험, 독자 자신의 이야기로 재서술되는 인지적 과정) 안에서, 그리

---

7) 예컨대 인지적 독서 체험 분석은 문학 텍스트 독서 체험에 관여하는 여러 가지 인지적 구인(construct)을 밝혀줄 수 있기 때문에 이후 문학 텍스트의 교육적 활용에 있어서 학습자나 교수자를 위한 교육적 처치의 기본 토대로 기능할 수 있다.



고 현실세계로의 귀환(문학 텍스트 독서를 통한 독자의 경험구조의 변화와 실제 세계로의 영향력) 후로 나누어 제시하였다. 이 논문의 핵심적 논의에 해당하는 이 장은 문학 텍스트 독서 체험의 본질을 다양한 인지심리학 연구 성과를 통해 조명함으로써 문학 텍스트 독서 체험에 대한 보다 깊은 이해를 제공해 줄 것이다.

**IV. 문학 텍스트 독서 체험 사례**에서는 전래 동화를 읽는 어린이, 로맨스 소설을 탐독하는 여성 독자들, 그리고 소설 다시 읽기 프로젝트를 통해 스스로 자신의 내면의 변화를 탐구한 한 영문학자의 독서 체험 사례를 통해 3장에서 밝힌 인지적 문학 텍스트 독서 체험의 연구 성과를 확인해 보고자 한다. 이 세 사례 모두 인지심리적 관점에서 기술된 독서 체험은 아니지만 독자의 내면적 독서 현상을 비교적 상세하고 체계적으로 설명하고 있기 때문에 이를 통해 간접적으로 인지적 독서 체험의 본질을 해석해 낼 수 있었다. 이 장에서는 정신적 시뮬레이션을 수행하는 독자의 병렬세계 체험, 그리고 그 체험을 통해 독자 자신의 이야기로 재서술해 가는 인지적 과정, 그리고 궁극적으로 내러티브 텍스트 독서 체험이 독자의 경험구조를 변화시키는 인지적 양상과 같은 3장의 주요 논제들이 보다 구체화되고 있다.

## II. 인간과 내러티브

이 장에서는 논문의 핵심 개념 중 하나인 문학 텍스트의 내러티브 양식을 살펴보기로 한다. ‘내러티브의 정의’에서는 내러티브에 대해 그동안 연구되어 온 성과들을 모아 내러티브의 원형을 이루는 요소들은 무엇인지 짚어본다. ‘내러티브의 세 가지 면모’에서는 논의의 관점에 따라 텍스트 타입, 보편적 인지구조, 혹은 의사소통을 위한 자원으로서 달리 인식되는 내러티브의 다양한 측면을 모아 내러티브의 전체적인 모습을 그려본다. ‘내러티브의 역할’에서는 내러티브가 인간에게 어떤 의미를 갖는지를 살펴본다. 삶과의 유사성에 근거한 세계 창조, 인간의 경험을 분절하여 의미를 만드는 의미 만들기, 기억의 구조, 그리고 내러티브의 자아 만들기(self-making)를 논의한다. 마지막 ‘문학 내러티브 텍스트의 특징’에서는 문학 내러티브와 실제 내러티브의 차이를 비교하여 문학 내러티브의 기능을 밝혀본다.

### 1. 내러티브의 정의

서로 다른 학문 영역에서 다양한 목적으로 연구되어 온 내러티브는 단일한 정의로 수렴되기 어려운 개념이다. 일반적으로는 내러티브(이야기)란 “연쇄적으로 조직되고 인과적으로 연결되는 행위를 하는 인물”에 관한 것으로서 (Temple and Gillet; Lauritzen and Jaeger 34, 재인용) 인물들이(누가) 어떤 동기와 의도를 가지고(왜) 어떤 역할을 수행해 나가는가(무엇을 어떻게)와 같은 인간의 의도적 행동의 배열로 볼 수 있다. 사회적 진화의 관점에서는 내러티브의 적용 범위를 인간을 넘어서 의도적 행위를 수행하는 동물로까지 확대하기도 한다(Dautenhahn 111-15). 그런가 하면 『시간과 이야기』(*Temps et récit*)에서 리쾨르(Paul Ricoeur)는 내러티브를 혼돈, 균열, 불협화음을 일으키는 무의미한 인간의 시간 체험을 시작과 중간, 끝을 갖는 완결된 구조로 조직하여 의미의 일관성을 부여해 주는, 인간이 시간에 대한 이해를 조작하는 주요한 방법의 하나라는 철학적 관점에서 정의한다. 이처럼 내러티브는 관점에 따라 다양한 의미를 지니고 있기 때문에 이 절에서는 내러티브의 주요 특징들을

하나하나 살펴보면서 통용적인 정의(working definition)를 마련해보고자 한다.

스턴버그는 외적인 텍스트 형태의 특징으로 인해 내러티브라 일컬어지는 모든 텍스트가 다 본질적으로 내러티브는 아니라고 하면서, 내러티브를 내러티브로 인지하기 위해서는 장르의 힘, 즉 서사성(narrativity)이 있어야 한다고 말한다(Sternberg 116). 말하자면 외형적으로는 내러티브 텍스트로 보일지라도 읽는 사람이 서사성을 느낄 수 없다면 그것은 내러티브라 할 수 없는 것이다. 그가 제시하는 내러티브 서사성의 핵심은 과거, 현재, 미래가 하나의 연장선으로 느껴질 수 있는 통시적 시간성이다.

(1) She ate lunch. Then she drove the car to work.

(2) Brooding, she ate lunch. Then she drove the car to work. (Abbott 22)

(1)은 일단 연쇄된 두개의 사건이 재현된다는 점에 있어서 최소한의 내러티브 구성요건을 만족시킨다. 그렇지만 (1)은 두 사건의 연쇄 사이에 어떤 관계를 감지할 수 있는 전형적인 이야기로 보기 어렵다. 그런데 (2)에서처럼 “생각에 잠긴 채”(Brooding)라는 단어가 하나 덧붙여지면 전반적으로 상황이 달라진다. 생각에 잠겨서 점심을 먹는 여자는 분명히 과거의 어떤 사건 때문에 고민을 하고 있는 것일 수 있고, 식사 후 직장으로 차를 몰고 간 행동도 여자가 고민하던 이유와 관련이 있을 것이라고 충분히 짐작할 수 있다. 말하자면 단어 하나로 인하여 인물에 깊이가 생겼을 뿐만 아니라(Abbott 23) 두 사건들 사이에 모종의 관계가 발생하면서 방금 재현된 사건의 이유가 되는 과거 사건에 대한 호기심과 여자가 앞으로 어떻게 행동할 것인지 미래의 해결에 관한 기대가 함께 발생한다.

스턴버그는 어떤 텍스트가 내러티브로 느껴지기 위해서는 반드시 과거, 현재, 미래의 세 종류의 시간성이 상호 작용해야 한다고 강조한다. 내러티브 속 미래의 기대는 독자에게 서스펜스(suspense)로 느껴지는데, 미래에 관해 서로 충돌하는 두 시나리오, 즉 현재 일어난 것과 아직 일어나지 않은 것의 갈등에서 파생된다. 과거의 시간성은 호기심(curiosity)으로 나타나며, 지금 일어나고 있는 일과 관련한 과거의 행적으로 독자들로 하여금 추론을 불러일으킨다. 현재의 시간성은 놀람(surprise)으로 경험되며, 무심히 지나쳤거나 꼬여있

던 사실이 갑자기 드러나면서 앞으로 돌아가 그동안 잘못 이해했던 것들을 다시 인식하는 상황을 의미한다.

스턴버그는 과거를 추론하고 미래에 대한 전망을 가지며 때때로 예상치 못한 사실이 갑자기 드러나 기존의 지식을 다시 재구성하는 행위는 결국 인간의 삶의 과정에서 늘 일어나는 복잡다단한 의사소통 행위의 가능성들을 모두 포함하고 있다는 점에서 내러티브를 내러티브가 아닌 다른 것들과 구분해 주는 핵심적인 요인이 된다고 말한다. 즉 어떤 텍스트 재현의 결과가 내러티브로 느껴지는 서사성을 갖기 위해서는 과거와 현재, 그리고 미래가 일관성 있는 연장선상에 놓인 하나의 시간적 과정, 흐름으로 인식되어야 하는 것이다. 대체로 (2)가 (1)보다 좀 더 서사성을 획득한 문장으로 느껴지는 이유도 사건이 과거로부터 미래로 발달하는 과정 속에 위치하고 있기 때문으로 볼 수 있다.

서사성의 또 하나의 핵심으로 널리 받아들여지는 요소는 인과성(causality)이다. 인과성은 간단히 말해 원인과 결과의 관계이다. 예컨대 방금 언급하였던 예시 중 (1)의 경우는 전 후 행동 사이의 원인과 결과의 관계를 찾아보기 힘들다. 그렇지만 (2)는 직장으로 떠난 행위와 무언가를 고민하던 이유 사이에 모종의 관련이 있을 것이라는 인과적 가능성을 유발하며 이런 인과성의 효과로 인하여 독자는 (1)보다 (2)를 더욱 내러티브로 느낄 수 있다.

챗맨(Seymour Chatman)은 『이야기와 담론』(*Story and Discourse*)에서 내러티브 속에 나타나는 사건들의 인과적 상호관련성은 아리스토텔레스 이래로 끊임없이 논의되어 온 중요한 주제였음을 강조한다(45-6). 그런데 내러티브 텍스트에 제시되는 사건들은 겉으로 인과적 성격이 분명히 드러나기도 하고 그렇지 않기도 하다. 예를 들어 포스터(E. M. Forster)가 언급하였던 ‘왕이 죽었고, 그 후에 왕비가 죽었다’와 ‘왕이 죽었고 그 슬픔으로 왕비가 죽었다’라는 유명한 문장은 보통 전자를 인과성이 없는 연대기로, 후자를 인과성이 부여된 플롯의 예시로 인용된다. 그러나 챗맨은 인간은 있는 그대로의 지각의 내용을 의미를 떠는 인식의 대상으로 바꾸려는 욕망이 워낙 강하여 첫 번째 문장에서처럼 단순히 두 사건이 순서지어지기만 해도 인과성을 추론해 낼 수 있다고 말한다. 다시 말해 겉으로 인과성이 명확히 인지되든 그렇지 않든 간

에 심층 구조에서는 일단 사건이 연쇄되기만 하면 인과적 효과가 발생할 가능성이 항상 내재되어 있는 것이다. 말하자면 예시 (1)도 일견 인과성이 없어 보이는 문장이지만 독자에 따라서는 인과적 연결고리를 생성해 내는 경우도 있을 수 있다.

내러티브를 이루는 사건들이 서사성을 가지기 위한 세 번째 요소는 특수성(particularity)이다. 예컨대 ‘기온이 영하로 떨어지면 얼음이 언다’는 문장은 기온의 하강과 얼음이 어는 상태의 변화가 인과 관계로 연결되어 있지만 대부분의 사람들은 이 문장을 내러티브라고 느끼지 않는다. 왜냐하면 기온의 하강으로 물이 어는 것은 시간이나 공간의 변화에 상관없이 언제 어디서나 적용될 수 있는 일반적 자연 법칙으로서 이 문장은 보편적인 과학적 사실을 단순히 설명하고 있기 때문이다.

그에 반해 ‘어제 저녁 비 온 후 밤새 영하의 매서운 바람이 불더니, 아니나 다를까 오늘 아침 우리 집 대문 앞이 온통 빙판으로 변해버렸다’라는 문장은 첫 번째 문장에 비하여 훨씬 내러티브다운 느낌이 든다. 여기서는 ‘어제 저녁’, ‘오늘 아침’이라는 한정된 시간과 ‘우리 집 대문 앞’이라는 한정된 공간 속에서 자연 법칙이 구체화되어 나타나고 있다. 즉 내러티브라고 느껴지는 사건은 일반적 사건이나 보편적 상태의 변화가 아니라 시간적으로 공간적으로 한정된 개별화, 특수화된 사건이어야 한다.<sup>8)</sup>

내러티브의 서사성을 구성하는 세 가지 요건인 시간성, 인과성, 특수성과 더불어 재현(representation)의 문제도 내러티브 이해의 핵심을 이룬다. 재현 역시 어느 하나로 통일할 수 없는 다층적 의미를 갖는 개념이지만, 일차적으로 재현은 재현에 앞서 그 대상이 존재한다는 전제가 내포되어 있다. 즉 재현을 통해 우리에게 인식되는 특정한 내러티브는 그 전에 이미 존재하였던 원래 이야기를 어떤 수단을 통해 전달하는 수많은 방식 중 하나라는 것을 뜻한다 (Abbott 13).

재현을 내러티브의 핵심으로 본다면 필연적으로 내러티브는 재현의 대상과 재현의 결과물이라는 두 층을 가진다. 챗맨은 고대 그리스 시대부터 내러티브 재현의 대상은 현재 내러티브와 관계없이 메타적인 독립 구조를 이를 가

8) 내러티브의 특수성에서 사용하고 있는 예시는 『루틀리지 내러티브 백과사전』(*Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*)의 예를 조금 변형한 것이다(Herman et al. 151).

능성이 꾸준히 제기되어 왔다고 말한다(19-20). 예컨대 아리스토텔레스는 『시학』(*Aristotle's Poetics*)에서 행동의 모방(*praxis*)으로부터 나온 이야기 줄거리인 로고스(*logos*)와 이를 재정리하여 형성되는 플롯인 뮈토스(*mythos*)를 구분하였다. 주로 문학의 영역 안에서 내러티브를 연구하였던 러시아 형식주의자들 역시 내러티브에서 언급되는 전체 사건들을 파블라(*fabula*)로, 실제 작품 자체에 나타나는 사건들의 질서를 쉬제(*sjuzet*)로 나누었다. 프랑스 구조주의자인 브레몽(*Claude Bremond*)은 전체의 전달내용이나 표현 수단과는 무관한 자율적인 의미층인 이야기(*recit*)의 존재를 인식하였다. 이런 맥락을 토대로 챗맨은 내러티브의 재현 대상에 해당하는 이야기(*story*)와 그 결과물인 담론(*discourse*)의 이중구조를 제안한다.

담론은 다양한 매체를 통해 발현될 수 있지만 그것의 내적 구조는 가능한 어떠한 발현 형태와도 질적으로 구분되는 것이다. 즉 담론화된 이야기로서의 플롯은 주어진 영화나 소설 등, 특정한 객관화된 형태보다도 더 일반적인 수준에서 존재한다. 그것의 표현 순서는 반드시 이야기의 본래적인 논리적 순서를 따를 필요는 없다. 그것은 특정한 이야기-사건적 요소들을 강조하거나 약화시키고 어떠한 사건들을 해석하거나 추론의 대상으로 남겨놓으며, 보여주거나 말하고, 논평을 가하거나 침묵하며, 또한 사건이나 인물의 어떤 양상들에 초점을 맞추는 기능을 한다. (43)

챗맨은 이야기를 실제 전달되는 것이나 표현 매체와는 질적으로 다른 층위에 존재하는 것으로, 그리고 일반적으로 플롯으로 이해되는 담론은 이야기에서 나타나는 사건들이 어떤 효과를 위해 다양한 사건 순서를 갖도록 가공되어 외적으로 표출되는 것으로 본다. 즉 이야기는 내러티브의 ‘무엇’, 그리고 담론은 ‘어떻게’에 해당하며 하나의 이야기에서 무한한 담론이 생겨날 수 있다. 이야기와 담론이라는 두 가지 층위를 가지는 내러티브의 재현의 문제는, 또한 내러티브가 이중적 시간-논리(*chrono-logic*)를 갖는 것과도 밀접하게 관련된다(Chatman, *Coming to Terms* 9). 말하자면 내러티브는 소설이나 영화가 재현되는데 걸리는 시간인 외적 시간(담화의 시간)과 플롯을 구성하는 사건들이 실제로 진행되는 시간인 내적 시간(이야기의 시간)<sup>9)</sup>이 서로 다른 층위에서

존재할 수 있다.

인간은 소설이나 영화로 재현되는 사건의 순서인 담화 식으로 말하고 들면서도 마음속에서는 이야기 식으로 이해한다. 즉 똑같은 이야기를 토대로 수만 가지 서로 다른 내러티브 담화가 만들어지더라도 인간은 담화를 이야기로 재구성하는 이중적 사고 능력을 지니고 있다(Abbott 3-5). 제임스 조이스(James Joyce)의 『더블린 사람들』(*Dubliners*)에 들어있는 단편 「에블린」("Eveline")의 한 장면을 예로 들어 보자.

그러나 미지의 먼 나라에 있는 그녀의 새로운 보금자리에서는 그런 일은 없을 것이다. 그때는 그녀가 결혼할 거니까, 그녀가, 에블린이. 사람들이 그때는 그녀를 존중해줄 것이다. 그녀는 자기 어머니처럼 대접받고 살지는 않을 것이었다. 심지어 열아홉 살이 넘은 지금도 그녀는 아버지한테 얻어맞을 것 같은 위협을 종종 느끼고 있었다. 가슴이 두근거리는 병이 생긴 것도 그 때문이라는 것을 그녀는 알고 있었다. 아이들이 다 어렸을 때 아버지는 해리나 어니스트에게와는 달리 그녀에게 호되게 한 적이 한 번도 없었다. 그녀가 딸이기 때문이다. 그러나 최근에는 죽은 어머니만 아니면 그녀한테 어찌겠다는 둥 아버지가 그녀에게도 으름장을 놓기 시작했다. (43)

어머니가 돌아가신 후 아버지와 동생을 뒷바라지하며 넉넉지 않은 살림을 힘겹게 꾸려가는 에블린은 몇 주 전 사귄 프랭크라는 청년과 함께 아르헨티나의 부에노스아이레스로 떠날 계획을 가지고 있다. 이 단락은 그녀를 고단하게 했던 더블린에서의 삶을 버리고 새로운 장소에서 새롭게 시작할 생활을 꿈꾸는 장면이다. 독자는 일단 외형적으로 주어진 순서로 글을 읽는다. 하지만 마음속에서는 내러티브 담론의 순서와 다른 이야기로 재배열한다. 예를 들면 독자의 마음속에서는 ‘에블린이 어렸을 때는 딸이기 때문에 아버지가 그녀를 심하게 나무라지 않았다, 그러나 어머니나 다른 동생들에게는 호되게 대했다, 그 후 어머니가 돌아가셨다, 요즘은 아버지가 자신에게도 으름장을 놓는 일이 잦아지고 때때로 얻어맞을 것 같은 기분도 느낀다, 그래서 가슴이

---

9) 예를 들면 성경 이야기는 천지 창조로부터 시작되어 예수의 재림을 예견하면서 맺어지므로 성경의 내적 시간은 거의 영겁에 가깝다고 할 수 있다.

두근거리는 병이 생겼다, 그러나 부에노스아이레스로 가면 그와 결혼할 것이다. 그러면 자신은 어머니와 같은 대접을 받지 않고 존중받으며 살아갈 수 있을 것이다'라는 순서로 이야기가 구성될 것이다. 내러티브 담론으로 「에블린」을 읽는데 걸리는 외적 시간은 약 1-2분이다. 하지만 「에블린」의 내적 시간은 에블린이 어렸을 때부터 열아홉 살 현재까지의 기간이므로 십 여 년이 된다. 이처럼 내러티브는 담론과 이야기의 이중적인 구조뿐만 아니라 이중적인 시간논리를 갖는 데 반해 비서사적 텍스트 타입인 에세이나 명상은 외형을 초월하여 일반적인 수준에서 존재하는 이야기 구조나 내적 시간이 없다.

내러티브의 원형을 포착하기 위해 지금까지 논의한 내러티브의 다양한 특징들은 내러티브와 인접한 다른 텍스트 타입(다른 재현 장르)과 비교하였을 때 더욱 선명하게 부각될 수 있다(Herman 89-100). 왜냐하면 원형이란 어떤 사물의 내재적 속성에서 오기도 하지만 그것이 펼쳐지는 맥락이 어떠한가, 그리고 그 사물과 동등한 지위를 갖는 다른 범주와 비교하였을 때 드러나는 차이점은 무엇인가를 통하여 상대적으로 형성되는 경우가 많기 때문이다.

서술 방식 중 내러티브와 교집합을 이루면서도 서로 대조적 면모를 보이는 범주에는 묘사(description)와 설명(explanation)이 있다. 내러티브와 묘사, 그리고 내러티브와 설명은 텍스트를 이루는 연속체에서 어떤 특성의 정도에 따라 각 서술들의 특징이 감지되는 상대적 관계에 있기 때문에 서술 방식에 있어서 일부 서로 겹치는 부분도 있다. 그럼에도 불구하고 대체로 묘사의 경우는 이중적이고 연속적인 시간구조의 유무, 그리고 갈등-해소 구조가 일으키는 맥락적 요소에서 내러티브와 차이를 보이며, 설명의 경우에는 서술 방식의 일반성과 특수성에서 내러티브와 구분된다고 할 수 있다.

묘사는 장소, 물건, 사람의 특성을 규명하는 텍스트 형태로서 보통 시간성과는 큰 관련을 갖지 않는다고 여겨진다. 그러나 움직임이 없는 정적인 묘사와 달리 동적인 묘사는 때때로 시간적 차례로 서술되기도 하기 때문에 시간적 순서만으로는 두 텍스트 형태를 명확히 구분할 수는 없다. 시간성의 측면 중 묘사와 내러티브가 확실한 차이를 보이는 지점은 바로 이중적 시간구조가 있느냐 없느냐이다. 즉 내러티브는 담화로 재현되기 전 원래 사건들의 순서로 이루어진 이야기와 이야기의 재현으로 타나나는 담화로 이루어지는 이중



적 시간 구조를 갖는데 반해 대부분의 묘사는 그런 이중적 구조를 갖지 않는다.

만일 묘사 중에도 시간적으로 이중 구조를 갖는 경우가 있다면, 내러티브와 묘사는 그 텍스트 사건들이 위치하는 맥락으로 구분할 수 있다. 묘사는 연대기와 같이 비교적 평이하게 사건이 나열되고 있다면 내러티브는 원인과 결과를 갖는 사건들이 서로 갈등을 일으킨 뒤 어떤 방식으로든 해소되어 종결을 맺는 ‘위험과 결과가 동반 된 세계 창조’의 구조적 특징을 지닌다. 내러티브의 갈등-해소 구조를 ‘세계 창조’로 보는 이유는 현재의 질서를 거스르는 의도가 반영된 행위는 기존 질서를 유지하고자 하는 행위들과 충돌을 일으킨 뒤, 상반된 의도들이 협상과 조정을 거치면서 새로운 질서의 가능성으로 나아가는 측면 때문이다. 다시 말해 내러티브의 갈등 구조는 현재 세계와 다른 질서를 가진 새로운 세계를 구축한다는 의미에서 ‘세계 창조’라는 비유적 개념으로 이해될 수 있다.

브루어와 리히텐슈타인은 어떤 텍스트가 독자들에게 정말 이야기다운 이야기로 느껴지기 위해서는 텍스트의 담화 구조 내에서 독자의 감정적 반응을 한껏 고양시켰다가 해소해주는 측면이 반드시 포함되어야 한다고 하였다 (Brewer and Lichtenstein 473-86). 그들은 내러티브의 담화 구조와 인간의 감정적 반응의 관련성 연구에서 사건이 진행됨에 따라 서스펜스나 호기심을 경험할 수 있는 내러티브의 담화 구조는 독자가 내러티브 텍스트에서 느끼는 즐거움의 주요한 원천일 뿐만 아니라 직관적으로 어떤 텍스트를 내러티브로 느끼는 데 결정적인 요소로 작용한다는 실험 결과를 제시하였다. 독자의 감정적 반응을 고양시켰다가 해소시켜주는 측면은 바로 텍스트의 갈등-해소 구조를 경험하는 데에서 비롯된다. 표면적으로는 두 텍스트 형태가 비슷하더라도 독자들은 텍스트 속 사건들이 갈등-해소 구조가 유발하는 세계 창조의 맥락 속에서 내러티브를 구분해 낼 수 있다.

설명은 어떤 현상들에서 추출한 일반적인 패턴을 펼쳐 보이는 서술방식이다. 그러므로 설명은 대체로 추상화된 질서나 법칙, 원리나 절차를 추구하며, 개별 사례들에 모두 적용되는, 즉 맥락에 관계없이 언제나 사용가능한 도구상자(toolkit)를 만드는데 그 목적이 있다. 주로 과학이 실재 세계를 구축하는

데 설명의 서술 방식을 사용한다. 추상적이고 일반적인 설명의 방식은 인간이 글자를 발명한 이후 상당한 정도의 문해력(literacy)을 갖춘 후에 나타난 것으로 보는 견해가 보편적이다. 왜냐하면 글자를 통해 기억의 부담을 덜어 내면서 깊은 사고가 가능할 때 비로소 추상화, 일반화가 가능하기 때문이다(옹 18-9).

그에 비하여 내러티브는 일어난 사건 그 자체를 서술하고 있기 때문에 설명에 비하여 일반화 추상화의 정도가 훨씬 덜하다. 즉 내러티브는 ‘기운이 떨어지면 물이 어는’ 보편적 사실이 아니라 ‘어젯밤 기운이 영하로 뚝 떨어지는 바람에 우리 집 앞 빗물이 얼어붙었다’는 구체적 사건에 관심이 있다. 따라서 내러티브는 일반화나 추상적인 설명이라는 성긴 그물 너머의 구체적인 것들을 꼼꼼히 잡아내며 그것은 인간의 삶의 서술을 좀 더 개별적이고 구체적으로 만든다.

앞에서 언급하였던 내러티브의 이중 구조도 내러티브의 특수성을 잘 반영하고 있다. 하나의 이야기로부터 만들어지는 무한개의 담화는 특수한 시대나 환경에 처한 서술자의 독특한 세계관을 통해 구성되는 산물이라 할 수 있다. 그렇다면 이야기는 결국 수많은 담화에 대한 보편자이며 담화는 이야기가 개별적으로 구현된 것이라 할 수 있다. 비록 담화 이전에 이야기가 존재하지만 인간은 구체적인 담화로 재현되기 전에는 그것을 결코 인지할 수 없기에 인간이 궁극적으로 경험하는 내러티브는 모두 개별화, 특수화된 사건의 집합인 담화이다.

결론적으로 묘사나 설명과 다른 내러티브만의 원형을 추출해 낸다면 위험, 갈등과 그로 인한 결과가 동반된 세계 창조의 맥락에 기반한 이중적 시간 구조, 그리고 일반적이지 않는 특수화된 사건의 연속이라고 할 수 있다. 이런 특징들로 인하여 인간은 어떤 텍스트를 다른 텍스트들에 비해 한층 더 이야기답다고 느끼게 된다.

## 2. 내러티브의 세 가지 면모

내러티브를 논의할 때 부각치는 어려움 중의 하나는 바로 관점에 따라 내

러티브를 서로 다르게 인지함에서 비롯되는 의미의 혼동이다. 내러티브는 책의 형태로 출간된 소설이나 어제 저녁 텔레비전에서 본 드라마이기도 하지만, 때로 인간이 이야기를 듣고 이해하는 정신적 능력을 지칭하기도 하며, 한편으로는 사회적 의미가 내포된 문화적 산물을 의미할 때도 있다. 여기에서는 관점에 따라 다양한 면모를 보이는 내러티브를 텍스트 형식, 의미를 만들어 내는 보편적 인지 구조, 사회적 의사소통을 위한 자원으로 나누어 논의의 맥락을 구분해 보았다(Herman 7-9).

우선 일상적으로 가장 흔하게 언급되는 내러티브는 텍스트 형태로서의 내러티브이다. 텍스트로서의 내러티브는 말이나 글을 통해 이야기를 만들어 내거나 주어진 이야기를 해석하는 생산과 수용의 두 가지 측면을 모두 일컫는다. 내러티브 텍스트는 기본적으로 전래 동화나 어머니가 들려주신 어린 시절 일화와 같이 말이나 글과 같은 언어뿐만 아니라 텔레비전, 영화와 같은 영상매체, 그리고 컴퓨터 등의 전자매체를 통해 재현되는 이야기까지도 포함한다.

두 번째로 내러티브는 의미를 만들어 세상을 이해하기 위한 인간의 보편적인 인지구조를 가리킨다. 주변 환경, 관계, 시간성과 관련되는 인간의 삶의 경험은 사실 어떤 형체나 질서없이 그 자체로 인간에게 주어진다. 이처럼 불가해한 인간의 삶의 요소들이 의미하는 바를 이해하기 위해 인간은 인위적인 질서를 부여한다. 즉 카오스 상태의 경험을 인간이 인식하려면 특정한 인식의 범주가 있어야 한다.

인식이란 환경을 이해하고 재현하기 위해 감각을 통해 들어온 정보를 조직하고 구분하고 해석하는 것을 의미하는 것으로서 사물을 인지·식별할 뿐만 아니라 그것에 대해 사고하고 더 나아가 기억하는 작용까지를 모두 일컫는다(고사카 슈우헤이 233-47). 인간은 애초에 인식의 대상과 분리되어 있기 때문에 사물의 직접적 인식이 불가능하다. 인간이 사물을 인식하기 위해서는 우선 소리나 빛을 느끼는 감각기관에 의존하여 간접적으로 그 정보들을 머릿속으로 받아들인 후 그렇게 들어온 정보들을 조직하고 구분하고 해석할 수 있는 특수한 범주에 의존함으로써 비로소 인식한다. 예를 들어 그 자체로는 구분이 되지 않는 양, 위치, 성질 등은 숫자, 도형, 색깔이라는 범주에 의해 구

분되어야 비로소 인간에게 의미있는 대상으로 다가온다.

내러티브도, 무질서하고 무정형의 인간 경험을 인과적 질서에 의해 조직하는 방식의 하나라는 점에서 인간에게 주요한 인식 범주로 작용한다. 내러티브의 가장 핵심적인 요소인 인과성은 간단히 말하면 일어난 사건을 이유와 결과로 순서 짓는 행위이다. 제임슨(Fredric Jameson)은 “내러티브의 정보 전달 과정은 인간 정신의 핵심 기능”이라 했고 리오타르(Jean François Lyotard)는 “내레이션을 일상적 지식의 전형적 형태(the quintessential form of customary knowledge)”로 보았을 만큼(Abbott 1, 재인용) 두 문장, 두 사건 사이의 논리적 연결에서부터 어떤 현상에 대한 근원적인 설명에 이르기까지 인과 관계를 밝혀 의미를 이해하고자하는 인간의 욕망은 거의 본능에 가까운 정도로 강력하다.

이처럼 인간의 삶 곳곳에 편재한 내러티브의 보편성으로 인해 특히 인지과학이나 의학 분야의 많은 학자들은 내러티브를 인간 고유의 심리적 특징의 하나로 본다. 예컨대 인지과학자 터너(Mark Turner)와 인지철학자 로이드(Dan Lloyd)는 내러티브를 일상 경험을 이해하기 위한 인간 마음의 기본 구조로 보며, 임상적으로 환자가 내러티브를 서술할 때의 일관성은 그 사람의 정신적 건강을 나타내는 척도로 이용된다. 뇌 과학적 관점에서 내러티브를 바라보는 영과 세이버는 인간의 내러티브 능력은 너무나 일상적이고 보편적이기 때문에 내러티브 구조를 언어의 보편 문법 같은 선천적 모듈장치라고 주장하기도 한다(Young and Saver 72-84).

인과관계에 따라 사건을 일관성 있게 배열함으로써 무질서 속에서 의미를 창출하는 내러티브 행위는 본능적으로 작용하는 인간의 정신적 능력으로서 인간은 두 사건이 순서대로 나타나기만 해도 저절로 인과성을 부여하려는 경향을 보인다. 인과성의 여부와는 상관없이 장면의 순서에 따라 앞 장면이 다음 장면의 원인으로 해석되는 인간의 내러티브적 욕구를 『이미지 음악 텍스트』(Image Music Text)에서 바르트(Roland Barthes)는 “논리적 오류의 조직적 적용”(a systematic application of the logical fallacy)이라고 했다(Herman 8, 재인용). 예를 들어 등장인물이 전화를 받고 놀라는 표정을 짓는 장면 다음에 거리에서 뛰는 장면이 나온다면 사람들은 대부분 전화의 내용으로 인해 등장인

물이 뛰어야 할 만큼 급박한 상황이 생겼다고 생각한다. 이처럼 장면의 연쇄를 곧바로 인과관계로 해석하려는 심리적 경향은 내러티브가 기실 인간의 마음의 구조임을 시사한다(Herman 8). 요컨대 내러티브란 사건이 연쇄적으로 나타나는 텍스트 혹은 기호적 산물이면서도 동시에 그것을 해석하는 사람의 인지 구조 내에서 의미를 가질 수 있도록 재해석되는 정신작용이라 할 수 있다.

세 번째로 내러티브는 인간의 의도가 복합적이고도 풍부한 맥락을 바탕으로 구현되는 의사소통의 장이다. 보편적 인지구조로서의 내러티브 능력이 인간의 심리적 속성을 드러낸다면 내러티브 능력을 의사소통을 위한 의도 이해 능력과 직결된 것으로 보는 관점은 인간의 사회적 속성과 연결된다.

인공지능학자 도트넨은 사회적 의사소통의 원천으로서의 내러티브 능력을 인간이 사회 집단을 이루고 유지해 오면서 점차 고차원적으로 발달해 온 진화의 산물로 본다(Dautenhahn 97-123). 인간을 포함하여 집단을 이루어 살아가는 동물들에게는, 순수한 생물학적 생존 조건뿐만 아니라, 구성원 상호간의 의사소통 또한 집단 전체의 생존을 유지하는데 절대적 요소이다. 왜냐하면 인간은 상대의 의도를 파악해야 만이 적과 동지를 구별하거나 구성원 간 협력이 가능하며, 더 나아가서는 그 집단의 사회적 의도, 혹은 집단의 규범적 질서를 파악해야 집단의 생존을 좌우하는 사회적 응집성을 유지할 수 있기 때문이다.

집단 유지의 필수 조건인 사회적 응집성을 구축하기 위한 가장 기본적인 의사소통 방식은 바로 내러티브였다. 도트넨에 따르면 동물의 경우 사회 구성원들과 일대일 물리적 접촉을 통해 “안정적 상태 → 행위의 촉발 → 복원 노력 → 결말”이라는 비교적 단순한 내러티브 형식으로 의사소통하며, 그런 형식을 통해 구성원을 “사회적으로 길들여”(social grooming)오고 있다. 인간도 사회의 규모가 커지기 전 전-언어기에는 동물의 사회적 길들임 방법과 큰 차이 없이 내러티브 형식을 통해 상호간 물리적 접촉으로 사회를 유지할 수 있었으나, 점점 사회의 규모가 커지면서 더욱 복잡해진 상호관계를 매끄럽게 유지해야 할 다른 방법이 필요하게 되었다. 말은 큰 규모의 집단에서 구성원 간 의사소통을 위한 가장 효율적인 방법이 될 수 있다. 왜냐하면 물리적 접

축으로는 일대일의 만남만 가능하지만 말은 한 번에 다수의 구성원과 관계를 맺을 수 있기 때문이다. 동물의 의사소통 방식의 기초가 되었던 내러티브 형식은 말을 만나면서 언어적 내러티브를 형성하였고, 이후 사회의 규모가 점점 더 커지고 인간의 지적 능력이 발달할수록 언어적 내러티브 또한 좀 더 효율적이고 정교한 방식으로 진화하게 되었다. 특히 기원전 6000년경 쓰기가 발명되면서 문자 내러티브 형식은 인간 문화의 핵심적 요소의 하나로 자리잡게 되었다.

그러면 “안정적 상태 → 행위의 촉발 → 복원 노력 → 결말”의 내러티브 형식은 왜 사회적 의사소통을 수행하기 위한, 더 나아가 한 사회의 규범적 질서를 만들고 유지하기 위한 원형적 방식으로 발달해 왔을까? 그 이유는 내러티브 구조가 인간의 ‘의도성’과 직접적으로 관련되어 있기 때문이다. 많은 학자들은 인간의 의도, 혹은 의도의 변화를 인간 삶의 양태에서 가장 핵심적인 기능 중의 하나로 주목한다. 언어학자 토마셀로는 인간이 다른 사람의 의도를 파악하고 자신의 의도대로 다른 사람의 주의를 돌릴 수 있는 능력을 인간의 가장 기본적인 인지 능력 중 하나로 본다(Tomasello 10). 브루너도 내러티브 양식과 관련하여 의도성은 인과성만큼이나 인간에게 원초적인 카테고리로 작용할 수 있다는 점을 시사한다(『교육 이론의 새로운 지평』 42-7).

내러티브는 행위자와 그 행위자가 어떤 의도를 가지고 수행하는 행위에 의한 사건들의 연쇄로 구성된다. 사건이란 안정적인 현재 상태를 변화시키는 어떤 힘, 또는 현재 상태를 깨는 충격이기 때문에 사건에는 행위자가 현 상태를 교란시키고자 하는 특수한 의도가 반영되어 있기 마련이다. 다른 사회 구성원들이 이런 사회적 질서 교란에 대응하는 방법은 행위자의 의도에 반하여 원래 상태로 되돌리거나 아니면 의도에 편승하여 새로운 균형을 모색하는 것이다. 결국 상반된 의도 사이의 갈등은 어느 한쪽이 정당화되거나 서로 화해하거나 혹은 화해없이 각각 살아가는 방식으로 서서히 종결을 향해 나아간다(Abbott 51). 이런 의미에서 다양한 의도들의 충돌로 인한 갈등 출현과 그 갈등을 종결하고자 하는 의지가 담겨 있는 내러티브는 인간의 의도와 욕망이 상호 관계망 속에서 복합적으로 구현되고 있는 의사소통의 장이라 할 수 있다.

한편 갈등과 종결이라는 내러티브의 기본적 구조는 어느 사회 집단이든 보편적으로 나타나는 구조인데 비해 갈등을 일으키는 의도의 내용과 종결로의 욕망의 방향성은 각 개별 사회의 가치나 법적 정당성에 의존하고 있다(White 21). 즉 내러티브의 갈등은 그 시대의 지배적 문화, 가치, 이념과 그것들을 위협하는 반대 요소가 서로 어울리지 못하고 충돌하는데서 빚어지며 갈등의 해소의 방향 또한 그 사회가 용인하는 방식으로 이루어진다. 한 구성원의 특수한 의도가 담긴 사건이 일어나고 그 사건에 대응하는 갈등이 생겨난 후 결과적으로 종결을 맞는 내러티브 형식의 다양한 사례들이 반복되면서, 해당 사회는 사회적 기본 질서를 유지하기 가장 바람직한 이야기 구조, 즉 한 사회 안에서 특수하게 의도가 운용되는 방식이 사회적 합의하에 점차 정착하게 되었다. 그러한 이야기 구조들은 궁극적으로 집단의 기본적인 가치나 신념 구조를 이룬다. 다시 말해 특정 사회 집단이 의도를 표현하고 이해하고 반응하는 의사소통의 방식인 내러티브는 해당 사회의 문화나 세계관의 특징이 반영되어 있으며 한 사회의 규범적 질서의 원형으로 기능한다.

휴토 역시 해당 사회의 어린 구성원들은 내러티브를 통해 특정한 이유를 가진 의도적 행위를 이해할 수 있는 능력을 활용하고 발달시킨다는 내러티브의 사회화 기능을 주장한다(Hutto 43-68). 그에 따르면 인간이 특정한 종류의 내러티브 구조를 자주 접하면 특수한 의도가 구체적인 일상생활 속에서 언제 어떻게 구현되는지에 대한 지식을 얻을 수 있으며, 어린 아이의 경우 해당 내러티브 구조에 대한 어른들의 지지를 바탕으로 의도적 행동을 일상적으로 이해할 수 있는 적절한 해석 기술을 습득할 수 있다. 이처럼 특정 사회 집단에 통용되는 일반 심리학(folk psychology)과 그것이 실제 생활에서 어떻게 적용되는지에 관한 지식을 얻는데 핵심적인 역할을 하는 내러티브는 우리와 타인의 의도적 행동을 이해하기 위한 사회적 인간 능력의 기초가 된다. 결과적으로 내러티브는 인간의 사회적 상호작용 행위에 관해 문화적으로 가장 표준적인 형태를 제시함으로써 인간의 내러티브 능력은 사회적 의사소통의 본질을 이루게 된다.

### 3. 내러티브의 역할

역사 이전에 이미 내러티브 양식의 문화가 존재했을 정도로(옹 220) 인간의 삶에는 내러티브가 기본적으로면서도 핵심적 기능을 수행한다. 여기서는 앞에서 살펴보았던 내러티브의 주요 특징, 그리고 내러티브의 다양한 면모를 바탕으로 인간에게 있어 내러티브가 어떤 역할을 하는지에 관해 인간 삶의 구조적 유사성, 의미를 만드는 정보조직 방식, 기억의 기본 구조, 자아의 구성이라는 네 가지 측면으로 나누어 고찰하고자 한다.

먼저 내러티브는 형식상으로 구체적인 인간 경험과 가장 유사하게 조직되어 있다. 구술문화 시대부터 인간이 내러티브 양식을 통해서 지식을 전달해 왔다는 점은 내러티브가 인간 경험을 표현하는 가장 기본적이고 용이한 방법이었다는 점을 반증한다. 비록 글자가 발명된 후 문자의 특성으로 인하여 다소 추상화, 개념화, 내면화되는 변화를 피할 수는 없었지만, 그래도 내러티브는 여전히 다른 서술양식들에 비해서 인간의 경험을 가장 구체적이고 예시적으로 나타낸다는 점은 변함이 없다. 이런 의미에서 내러티브 혹은 이야기는 “실제 문제를 해결하고 삶과 유사한 패턴을 형성하는 사실적이고 믿을만한 특성”(Lauritzen and Jaeger 36)을 가진다고 할 수 있다.

내러티브와 삶의 유사성은 첫째 인간으로 하여금 다른 어떤 방식의 경험 조직보다 내러티브를 쉽게 이해하도록 만든다. 왜냐하면 인간은 내러티브 이해에 자신의 실제 생활 경험을 배경 지식으로 손쉽게 가지고 올 수 있기 때문이다. 내러티브로 조직되지 않은 서술양식은 개인이 가지고 있는 경험에서 한 단계 추상화 된 논리적이고 개념적인 사고방식을 필요로 한다. 반면 내러티브는 인간의 삶의 모습과 가장 유사하게 조직되어 있기 때문에 내러티브를 접하는 인간으로 하여금 자신의 경험을 내러티브 이해에 곧바로 동원할 수 있도록 한다. 예를 들어 성경이나 코란과 같은 종교적 경전이 내러티브 형식으로 조직되어 있는 것도 내러티브가 신자들에게 교리를 즉각적으로 이해시키는데 가장 효율적인 수단이기 때문이다.

내러티브가 우리의 삶과 유사하기 때문에 갖는 두 번째 특징은, 특히 어린 아이들의 경우, 내러티브가 제시하는 갈등의 해결방식이 일상생활에서 부딪히는 유사한 상황을 처리할 수 있는 실제적 예시로 기능한다는 점이다. 미국



의 아동 심리학자인 베텔하임(Bruno Bettelheim)은 어린이들에게 전래 동화가 유용한 이유 중 하나가 바로 전래 동화의 전개나 결말이 보여주는 새로운 행동 방향이 아이들의 처해 있는 현재의 어려움을 해결해 나갈 수 있는 길잡이가 되기 때문이라 하였다(23-8). 비록 독자의 경험과 글자 그대로 똑같은 내용이 아니라 할지라도 인간은 이야기를, 일종의 “우화”처럼, 자신의 경험으로 투사하여 유사한 의미를 해석해내는 방식으로 이해한다(Turner 5).

인간의 삶과 구조적 유사성을 갖는 내러티브의 특징은 특히 교육적으로 활용될 수 있는 여지가 크다. 예컨대 초등학교 저학년 학생들의 교과서는 추상적인 산수 문제나 윤리적 개념 설명 대신 아이들이 이해하기 쉬운 이야기 형태의 구성을 보인다. 이처럼 학습을 용이하게 만들어주는 내러티브의 교육적 가치는 역사나 도덕과 같은 교과목의 개념 이해를 위한 보조적 수단에서부터<sup>10)</sup> 수업 자체를 내러티브적으로 조직하는 내러티브 형식의 교육 과정<sup>11)</sup>까지 다양하게 연구되고 있다.

두 번째로 내러티브는 인간에게 복잡하고 무질서하게 주어지는 환경이나 시간 경험을 일정한 순서를 통해 배열·통합하여 이해 가능한 대상으로 만드는 효율적인 정보 조직 방식이다. 구체적인 인식 틀이 없다면 어떤 사건을 경험하는 인간은 생물학적인 느낌을 제외하고는 그것이 무엇을 의미하는지 전혀 알 수 없다. 자신에게 주어진 정보들이 무엇이며 어떤 의미가 있는지 이해하기 위해서는 반드시 일련의 질서를 통해 그 정보들을 배열해야만 한다. 1절에서 살펴보았듯 내러티브는 본디 무정형의 인간 경험을 인과적 질서로 조직하여 의미를 만들어내는 기본적인 인식 기제의 하나이다(Abbott 6-11).

전통적으로 인간의 지식 구조의 형태에 관한 연구는 사물들의 유사성을 바탕으로 상하 위계를 이루는 분류법인 카테고리 구조에 대한 것이 주를 이루

10) 예를 들어 미국의 “전국 사회 교과 협의회”(National Council for the Social Studies)는 매년 *Notable Social Studies Trade books for Young People*이라는 공식 저널을 발행하여 사회 교과 교육과 관련하여 K-12 교육과정에 속하는 학생들에게 교과 이해와 인성교육에 도움이 되는 이야기들을 선정한 리스트를 만든다. 주로 인간 관계나 사회의 다양성 문제, 문화적 경험 등 폭넓은 주제를 바탕으로 읽기 쉬우면서 문학성도 높은 책들을 선정한다

11) 대표적으로 이건(Kieran Egan)의 『이야기를 통해 가르치기』(*Teaching as Story Telling: An Alternative Approach to Teaching and Curriculum in the Elementary School*)이나 로리첸(Carol Lauritzen)과 재거(Michael Jaeger)의 『내러티브 교육과정의 이론과 실제』(*Integrating Learning Through Story: The Narrative Curriculum*)등이 있다.

었다. 그러나 근래에는 내러티브 형식으로 지식을 조직하는 인간의 지적 능력에 관심을 두기 시작하면서 인간의 인지에 이야기 구조의 타당성을 증명하는 실험들이 이어지고 있다(Mandler 17-30). 지식 구조로서의 내러티브 구조는 인물의 행위와 상태의 변화 속에 사물들을 입체적으로 조명하는 인지 구조이다. 이런 이야기 구조는 사물을 위계로 엮는 카테고리 구조와 달리 서로 이질적인 범주의 사물들을 엮어 낼 수 있다. 예컨대 범죄사건 후 현장에 남겨진 물건들이나 흔적들, 전화 기록, 주변 사람들의 증언, 범인으로 추정되는 인물이나 희생자의 사건 전후의 행동들은 각각 그 자체로서는 아무런 관련이 없기 때문에 어떤 의미를 만들어 낼 수 없다. 이때 사건을 담당한 수사 기관에서 하는 일은 일견 아무런 관련이 없어 보이는 다양한 정보들을 토대로 인과관계에 따라 시간 순으로 배열하는 것이다. 남겨진 단서들이 서로 상충할 때는 모든 정보들이 이야기에서 필요한 제자리를 찾을 수 있을 때까지 계속 플롯을 수정한다. 결국 서로 이질적인 정보들을 토대로 사건의 경위를 밝히는 것은 가장 그럴 듯한, 다른 사람들이 믿고 수긍할 만한 이야기를 만드는 것과 다르지 않다고 할 수 있다. 요컨대 내러티브란 인물, 사물, 행동, 의도 등으로 복잡하게 구성된, 그 자체로서는 형체도 없고 순서도 없는 인간 경험을 인과관계를 토대로 구조 속에 논리적으로 배치하여 그 의미를 구성해내는 효율적인 정보조직자라 할 수 있다.

한편 무작위로 주어지는 다양한 정보들을 일련의 질서에 의해 정돈하는 내러티브 행위는 인간의 기억과도 직결되어 있다. 인간이 내러티브 구조를 통해 효율적으로 경험을 기억할 수 있는 이유는 내러티브 형식이 메타 인지적(meta-cognitive) 방식으로 작용하기 때문이다(Lauritzen and Jaeger 36). 내러티브는 무엇보다도 시간, 공간, 인물 등이 서로 이유있게 연결되어 있는 ‘관계’를 나타낸다. 다양한 층위의 사물들의 인과적 관계는 인간이 전체적 상황을 조망할 수 있는 메타구조로 작용하며, 그 구조를 토대로 인간은 관련된 세부 사항들을 손쉽게 끼워 넣을 수 있다. 비유적으로 “이야기를 안다는 것은 넓은 대지 위에서 길을 찾는 방법을 알고 있는 것”(36)이라 말할 수 있다.

기억을 조직하는 효율적 방식으로서의 내러티브는 인간이 글자를 발명하기 이전 구술문화 시대에서부터 그 역할의 중요성이 확인된다. “지식은 기억해내

야 하는 무엇이며, 기억해 내는 대상은 머릿속에 품고 있는 것”이라는 카의 언급처럼(Carr 89) 구술 시대의 인간은 기록할 수 없었기 때문에 지식은 기억의 범위를 넘어 설 수 없었다. 따라서 구술 문화 시대에는 당시의 서사시에서 확인할 수 있듯이 반복되는 테마나 운율적으로 잘 맞추어진 정형구 같은 말을 기억하는 숙련 기능이 특히 발달하였다(옹 96-112).

서로 다른 의미 층위를 가지는 복잡한 정보를 한데 잘 묶어 줄 수 있는 정보의 배열 방식인 내러티브는 그 시대의 중요한 기억술의 하나였다(옹 219-31). 구술 문화의 지식은 기억의 부담으로 인하여 추상적이거나 정교한 범주로 다루어 질 수 없기 때문에 지식과 관련된 많은 것을 보관, 조직, 전달하는데 인간 행동에 관한 이야기가 주로 이용되었다. 특히 격언이나 수수께끼, 속담같은 비유적이고 짧은 형식들에 비해 내러티브는 삶의 전 영역을 넓게 다룰 수 있는 현실적이고도 긴 형식으로 인하여 그 속에 많은 양의 지식을 묶어둘 수 있다는 점에서 구술 문화의 핵심적인 서술형식으로 자리 잡았다. 문자로 인한 추상화 능력이 발달하기 전에 이미 인간은 내러티브 양식을 기억의 구조로 사용해왔다는 사실은 내러티브가 기억이나 지식 구조와 같은 인간의 기본적인 마음의 구조임을 짐작케 한다.

내러티브 구조가 인간의 기본적인 기억구조의 하나라는 점은 최근 많은 인지심리학자들에 의해 과학적으로 증명되고 있다. 예컨대 맨들러와 드포레스트는 이야기 구조로 조직되지 않은 정보는 이야기 구조로 조직된 정보보다 기억하기 힘들다는 연구결과를 제시하였다(Mandler and DeForest 886-89). 연구자들은 어른과 어린이가 섞인 실험 참가자들에게 두 가지 방식으로 이야기를 들려주는데, 전자는 내러티브 형식으로 잘 구조화된 두 가지 에피소드가 차례로 나타나는 이야기(한 에피소드가 끝난 다음 두 번째 에피소드가 이어짐)이고, 후자는 전자의 두 에피소드가 서로 섞여있는 이야기(두 에피소드가 각각 한 문장씩 교대로 나타남)이다. 결론적으로 이야기의 종류에 상관없이 실험참가자들은 두 에피소드를 각각 독립적으로 기억해내었다. 실험자가 두 에피소드가 서로 섞인 두 번째 이야기와 같은 방식으로 기억해내기를 요청하자 실험 참가자들은 기억에 상당한 어려움을 겪었다. 이런 결과는 인간의 기억은 구체적인 시공간적 배경을 바탕으로 사건이 시작되고 발전되며 마무리

되는 단계를 거치는 동안 등장인물들의 반응과 의도가 복합적으로, 그러나 타당한 이유가 있도록 관련되어 있는 내러티브적인 방식으로 정보를 조직하여 기억하는 인지구조가 있음을 뒷받침한다.<sup>12)</sup>

특히 어린 아이들일수록 내러티브 방식 이외의 다른 방식으로는 거의 정보를 되살려 내지 못하는 결과를 함께 얻었는데, 이 결과는 어른에 비하여 추상화 능력이 덜 발달한 어린이들은 기억을 이야기 구조에 더 많이 의존한다는 점을 말해줄 뿐만 아니라 궁극적으로 이야기 구조는 인간이 추상화 능력을 발달시키기 이전부터 갖추어진 기본적인 인지능력이라는 사실 역시 보여주고 있다.<sup>13)</sup> 더불어 실험에 이용된 이야기의 내용이나 실험 대상자의 다양성(난독증 환자 혹은 읽기 장애를 가진 어른, 언어를 관장하는 뇌 부위가 손상된 어린아이, 학습장애가 있는 어른, 노인들, 청각장애아 등, Mandler 50)에 관계없이 내러티브 형식의 기억방식이 확인되었다. 발달적 관점에서 이런 결과들을 조명해 보면 내러티브 구조는 다른 추상적인 인지 구조들과 달리 인간의 기본적 인지 체계에 속하는 능력으로서 내러티브 형식의 기억은 특별한 의식적 노력이 필요하지 않은 “자동적이고 비자발적인 기억”(automatic or involuntary remembering)이라는 점을 시사한다(Brown; Mandler and DeForest 888, 재인용).

내러티브와 자아의 관계는 20세기 중반 자연 과학과 인문학에서 대두된 반실재론(anti-realism)이나 구성주의의 영향으로 본질적이고 영속적인 자아 개념이 붕괴되고 사회 문화 속에서 구성되는 자아에 초점이 맞추어지면서부터 관심을 받기 시작하였다. 내러티브를 통한 구성적 자아의 개념에 대해 폴킹혼(Donald Polkinghorne)은 다음과 같이 말한다.

우리는 내러티브적 구성을 통해 정체성과 자아 개념을 달성하게 되는데, 독특하게 전개되는 하나의 이야기 표현으로 우리 존재를 이해함으로써 비로소 그것을 완전한 존재로 만든다. 우리들은 자신들의 이야기의 한가운데에 있어서 그 이야기가 어떻게 끝나게 될지를 확실히 알 수 없다. 새로운 사건이 우리의 삶에 보태지면서 우리는 끊임없이 그 이야기의 플롯을 바꾸어야만 한다. 그리

---

12) 글렌과 쏘다이크도 같은 결과를 보여준다(Glenn 229-47; Thorndyke 77-110).

13) 내러티브 구조의 기억력이 실험으로 증명된 가장 어린 나이는 4세이다.

므로 자아는 정적인 것이 아니라, 어떤 사람의 그동안 됴됨이와 앞으로의 됴됨이에 대한 기대를 포함하는 역사적 일관성에 맞추어 개인의 사건들을 배열하는 것이다. (150)

폴킹혼의 요점은 삶을 이야기로 구조화함으로써 비로소 인간은 자아를 파악할 수 있게 되며, 또한 이야기로서 자아는 삶의 경험이 축적되면서 끊임없이 새로 만들어 진다는 것이다. 무엇보다도 인간은 죽기 전까지는 자신의 삶이 어떠한 결말을 맺을지 알 수 없는 상황에 놓여 있다. 그렇기 때문에 인간은 시작과 끝이 있는 내러티브 형식 안에 자신의 삶을 대응시켜 특정 시점에서 개인의 역할이나 지위, 그리고 사회적 규범이나 가치에 가장 적합하고 타당한 이야기를 구성함으로써 비로소 자아의 의미를 이해할 수 있다. 그리고 삶에 다른 경험들이 계속 더해지면 삶을 바라보는 시점 또한 바뀌게 되므로 인간은 처음의 이야기를 끊임없이 고쳐 쓰게 된다. 이야기로서 자아란 원래부터 주어진 실체가 아니라 인간이 평생 겪게 되는 여러 가지 상호작용의 영향들이 통합되면서 끊임없이 재구성되는 역동적 개념이다.

이야기 속에서 끊임없이 자아를 재구성하는 행위는 일상생활 속에서도 흔히 일어난다. 가령 아침에 직장에 도착한 사람이 자신의 상사에게 경위를 이야기할 때와 저녁 식사 시간 가족들에게 들려주는 이야기는 사뭇 다르기 마련이다. 이때 화자는 동일 인물이지만 각 이야기에서 드러나는 화자의 정체성은 확연히 다르다. 왜냐하면 두 이야기가 말해질 때 화자와 청자의 관계, 해당 집단의 관습과 규범에 따라 서로 다른 관점에서 담론이 구성되기 때문이다. 인간은 주변의 상황에 따라 실현될 수 있는 서로 다른 가능성을 반영하는 방식으로 유연하게 이야기를 구성함으로써 매 순간 자신의 자아를 가장 적합하게 구축해 나간다.

인간이 내러티브를 통해 자아의 의미를 이해할 수 있는 것은 무엇보다도 이야기 속에서 자기 자신을 하나의 등장인물로 설정함으로써 성찰하는 위치를 취할 수 있기 때문이다(Bamberg).<sup>14)</sup> 연속적인 흐름으로서의 인간 삶은 그 중 일부를 끊어내어 시작과 종결을 갖는 이야기 구조 속에 넣어 모종의 결말

---

14) 원문은 "take a reflective position vis-à-vis self as character"로서 인터넷 자료라서 쪽수를 표기하지 못하였다.

을 부여해야만 이 사건이 나를 성공으로 이끈 전환점이었는지, 아니면 내 인생을 나락으로 떨어뜨린 원인이었는지 그 의미를 파악하게 된다. 이야기 구조 속에서 이처럼 자신의 삶에 대한 특수한 관점을 확립한다는 것은 인간의 삶이 해석될 수 있는 수많은 방식 중 하나를 취하는 것이다. 말하자면 인간은 내러티브 속에서 실제 세계의 자기 자신과 다른 특수한 관점으로 구성된 등장인물로서의 자아를 분리시킨다. 자기 자신을 내러티브로 구성할 때 비로소 인간은 자신의 삶을 마치 타인을 대하듯 평가적, 반성적으로 바라보면서 궁극적으로 ‘나는 누구인가’에 대답을 찾게 된다.

이런 의미에서 자서전은 내러티브로 구축된 자아를 잘 드러내 주는 장르이다. 왜냐하면 자서전은 단순한 기록물이 아니라 “스스로가 생각하기에 자신이 어떤 환경에서 어떤 방식으로 어떤 이유로 행동하였는지”에 대한 반성적 기록이기 때문이다(브루너, 『인간과학의 혁명』 157-58). 시작, 갈등, 전환점, 갈등의 해결과 같은 내러티브의 전형적인 흐름을 따르는 자서전을 통해 인간은 과거의 행동과 삶의 경로가 지금으로 오게 된 것에 인과적으로, 도덕적으로, 사회 문화적으로 정당한 이유를 부여하며, “어릴 적 나는 호기심이 많은 아이였어”와 같이 언제나 과거의 자신을 요약하고 평가함으로써 자신에 대한 의미를 규정한다.

한편 아동의 자서전적 기억(*autobiographical memory*)에 관한 연구를 살펴보면 인간의 내러티브 능력과 아동의 자아 개념의 발달이 깊이 관련되어 있음을 확인할 수 있다. 콘웨이와 루빈에 따르면, “자서전적 기억이란 자기 삶의 사건들에 관한 기억이며. . . 인간의 인지에 있어서 자아, 감정, 목표, 그리고 개인적인 의미 등이 모두 교차하는 주요한 지점”이다(Conway and Rubin; Nelson and Fivush 487, 재인용). 말하자면 아동이 자서전적 기억을 할 수 있다는 것은 자기 자신에 대한 의미, 감정, 평가와 같은 자아를 규정하는 주요 요소들을 이야기 구조 안에서 복합적으로 엮어낼 수 있는 인지 능력을 획득하였음을 의미한다. 이런 의미에서 아동의 자서전적 기억은 이야기로서의 자아를 구성하는 경험과 동일하다고 할 수 있다.

예컨대 벨슨과 피부쉬는 보통 3-4세 무렵부터 나타나기 시작하는 아동의 자서전적 기억<sup>15)</sup>이 언어적 내러티브 능력이 출현하는 시기, 그리고 자아 개

념이 싹트기 시작하는 시기와 서로 겹쳐 있음을 보여준다. 무엇보다도 이 연구는 언어적 내러티브 능력이 아동의 자아 개념 발달에 어떤 역할을 하는지 상세히 설명해 준다(Nelson and Fivush 486-511).

아동이 과거의 사건을 일관성 있게 설명하는 내러티브 능력을 발휘하기 위해서는 단순히 일어난 사건을 연쇄적으로 잇는 것 이상을 필요로 한다. 과거에 대해 이야기하기 위해서는 특정한 청자를 염두에 두고 그 사건이 언제 어디서 일어났는지 맥락을 제공해 주어야 할 뿐만 아니라, 사건의 의미와 중요성 같은 평가적 정보도 함께 전달해야 하기 때문이다. 말하자면 내러티브 능력은 일어난 사건을 인과적, 시간적, 조건적(conditional) 언어 표지에 연결해줌으로서 직접적인 경험을 넘어서는 깊은 이해를 제공한다. 이처럼 사건에 새로운 차원을 더해주는 내러티브를 통해 어린이는 사건을 좀 더 복합적이고 두텁게 인식하게 된다.

특히 아동은 내러티브를 통해 평가적인 언어를 사용함으로써 개인적인 의미와 중요성을 표현하고 숙고하게 되며 또 이러한 행위를 통해 심리적 동기나 인과성을 좀 더 복합적으로 이해하게 된다. 따라서 이 시기에는 시간, 관점, 마음의 상태, 감정, 동기, 계획, 문제점 등을 더욱 정교하게 표현할 수 있는 언어적 복잡성 또한 함께 증가한다(Bamberg and Moissinac 395-437). 점차 언어적 복잡성을 갖추어가면서 내러티브 사용에 익숙해지는 아동은 단순히 언어 요소들을 양적으로 확대하는 것에 그치는 것이 아니라 삶을 이해하고 그것을 조직화하는 방식도 함께 발달시킬 수 있다. 만 40개월 정도만 되어도 과거의 개인적인 사건들을 비교적 상세히 말할 수 있고, 나이가 많아지면 많아질수록 그 능력은 더욱 발달한다.

이런 의미에서 아동의 자아 개념과 언어적 내러티브 능력이 비슷한 시기에 출현하는 것은 결코 우연이 아니다. 아동은 내러티브를 구사하면서 비로소 자신의 경험을 입체적으로 조망하고, 삶을 평가적으로 바라볼 수 있으며 이러한 과정은 아동의 자아 개념 구축과 직결된다. 초기 내러티브 능력과 자아

---

15) 아이들의 자서전적 기억은 어른들의 이야기처럼 일반적인 내러티브 형식을 따라 일관적으로 구성되는 것은 아니다. 이 연구에서 어린 아이들의 자서전적 기억을 끌어내는 방법은 주로 보호자(엄마)가 아이에게 계속 질문하는 것이다. 예를 들면 “우리 어제 어디 갔었지?”, “누구랑 같이 갔지?”, “모래성 쌓으면서 기분이 어땠니?” 등등 아이가 어떤 사건에 대한 기본적인 정보, 의도, 감정 등을 표현할 수 있도록 유도한다.

개념 확립의 보편적 심리 발달 과정이 서로 맞물려 있다는 이 연구 결과는 결국 아동의 자아 개념 발달에 내러티브가 핵심적 역할을 한다는 사실을 잘 보여주고 있을 뿐만 아니라 궁극적으로 인간의 내러티브적 자아에 발달론적 근거를 제시해 준다고 하겠다.

#### 4. 문학 내러티브 텍스트의 특징

우리의 삶의 경험은 기실 개연성 없는 일들이 시작도 끝도 모른 채 에피소드적으로 계속 이어지는 하나의 흐름이다. 그에 비하여 문학 내러티브 텍스트는 그 자체로 시작과 끝이 있으며 일어나는 사건들과 등장인물의 성격은 서로 인과적으로 긴밀히 맞물려 있는 경우가 대부분이다. 라마르크는 문학 내러티브와 실제 인간의 이야기에는 이런 차이가 있기 때문에 이들 두 가지를 동일시하면 위험하다고 지적한다. 보통 문학 내러티브 속에는 전형적 특성을 가진 인물, 특수한 가치를 실현하도록 질서있게 엮인 플롯, 목적성 있게 배치된 세부 사항들이나 에피소드들이 나타나는데 반해 실제 인간의 이야기는 복잡다단한 특성을 가진 인물, 가치중립적인 전개, 서로 인과성 없는 사건들이 뒤죽박죽 펼쳐진다. 따라서 그는 글 속에서 문학속의 세계를 실제 인간의 세상과 동일시하는 우를 범하지 말라고 충고하는 것이다(Lamarque, *Narrative and Understanding Persons* 117-32).

그러나 특정한 질서에 따라 개연성 있게 구성된 문학 내러티브 텍스트는 실제 인간 생활보다 훨씬 강렬하고 밀도 있게 엮여져 있다는 점에서, 라마르크의 우려는 오히려 문학 내러티브가 인간의 삶에 갖는 가치를 역설한다고 할 수 있다. 말하자면, 문학 내러티브 텍스트는 무정형의 인간의 삶과 동일하지 않기 때문에 의미가 있는 것이다. 인간 경험을 시간적 공간적 단위에 의해 분절하고 인물이나 사건들이 나타내는 무한한 가능성 중 일부를 취하여 그것이 의미를 띠도록 특수한 질서에 의해 구성한 하나의 목적물로서의 문학 내러티브는 독자에게 인간 경험을 해석하는 하나의 예시로 작용한다는 점에 있어서 가치있다. 복잡하고 혼란스러운 인간의 경험을 언어라는 제한된 개념틀로 구성하는 순간부터 이미 인간의 실제 생활과 언어화된 텍스트로서의 인



간 경험은 동일할 수 없다. 그러나 제한적이거나 인간 경험 중 일부만을 언어로, 더 구체적으로 언어 내러티브로 구성해내지 않으면 우리는 그 경험을 결코 인식할 수 없다. 요컨대 문학 내러티브는 인간의 경험을 해석하는 다양한 방식, 다양한 의미 구축의 가능성을 제시해 준다. 그리고 독자는 문학 내러티브가 구축한 의미의 틀을 갖대로 자신의 경험을 이해하게 된다.

이 장을 통하여 내러티브란 사건이 연쇄되는 인과적 구성물일 뿐만 아니라 의미를 만들고, 기억하고, 타인과 소통하고, 자아를 구성하는 인간 삶의 핵심적 인지 구조임을 확인할 수 있었다. 내러티브가 심리적으로나 사회적으로 우리의 삶 속에서 수행하는 이러한 역할에 대한 개관은 이후 논의 될 대리 경험(vicarious experience)으로서의 문학 텍스트 독서 체험을 더욱 심층적으로 이해하기 위한 바탕이 된다. 먼저 내러티브 텍스트와 인간 삶의 형식적 유사성으로 인해 독자는 자신의 경험을 근거로 손쉽게 텍스트 요소들을 정신적으로 표상해 낼 수 있다. 또한 이질적 요소들을 서로 엮어 의미를 만들어 내거나 인지적 기억구조를 제공하는 내러티브의 역할은 문학 텍스트 독서 시 기억구조에서 인출되는 이야기 형식의 독자 경험(그 속에는 정보, 감정, 의도, 맥락 같은 다양한 요소들이 하나의 패키지로 압축되어 있음)과 그것을 이용한 추론의 성격을 이해하는 토대가 된다. 마지막으로 내러티브가 기본적인 자아 구성 방식의 하나라는 점은 타인의 이야기 대리 체험이 독자의 자아 만들기로 이어지는 과정에 대한 이해를 제공한다.

### Ⅲ. 인지과학적 관점에서 문학 텍스트 독서 체험 분석

주지하다시피 문학 텍스트 체험은 실체가 아닌 언어적 재현에 의한 정신적 대리 체험이다. 그럼에도 불구하고 독자들은 실제 세계에서처럼 가상의 등장 인물들의 의도와 동기를 능히 짐작하고, 그들이 처한 상황에서 느꼈음직한 감정을 함께 공유할 수 있을 뿐만 아니라 텍스트 세계의 대리 경험으로 인하여 종종 현실에서의 판단이나 행동에 변화를 보이기도 한다. 문학 텍스트 독서 경험이 독자의 마음에 일으키는 이러한 정신적 작용들은 그간 순수한 미적 체험으로, 혹은 일부에서는 심리적, 교육적 효용의 차원<sup>16)</sup>으로 인식되기는 했지만 대개 문학이나 철학, 미학의 영역 안에서 다소 직관적 수준의 논의에 머물러왔다. 그러나 문학 텍스트의 독서 경험은 기본적으로 독자의 마음에 느껴지는 심리적 현상이라는 점에 있어서 공히 인간 마음의 본질과 작용을 탐구하는 인지과학의 관심 영역에 해당한다. 따라서 이 장에서는 그동안 주로 예술의 영역에서 전개되어 오던 주관적 심리현상으로서의 문학 텍스트 독서 체험의 본질을 정보처리의 개념 틀을 사용하는 인지과학 이론으로 들여다봄으로써 문학 텍스트 독서에 대하여 더욱 상세하고 깊은 이해와 설명을 제공하고자 한다.

인지과학자 데이비드 마(David Marr)는 심적 현상을 인지과학적 관점에서 온전히 이해하기 위해서 인지과학의 이론적 논의들을 크게 세 가지로 나누었다(19-24). 첫 번째는 계산적(computational)수준으로서 하나의 심적 현상에 대해 “무엇” 혹은 “왜”를 밝히는 것이다. 세 수준 중에서 가장 추상적 논의 단계에 해당하는 계산적 수준에서는 그 현상 아래 내재한 규칙체계를 밝히려고 노력하며 주로 심리학, 인류학, 언어학이 연구 대상에 접근하는 방식으로 볼 수 있다. 두 번째는 알고리즘적(algorithmic) 수준으로서 해당 심적 현상을 “어떻게” 만들어낼 수 있는가를 연구한다. 계산적 수준에서 밝혀 낸 규칙체계를 토대로 실제로 예상되는 결과물을 도출할 수 있는 알고리즘을 구상하는 단계로서 주로 인공지능연구자들의 접근법에 해당한다. 마지막으로 구현적

---

16) 타인의 이야기를 통해 독자 자신의 경험을 돌이켜봄으로써 스스로 내면적 상처를 치유할 수 있는 문학 텍스트의 심리적 효용은 문학치료(bibliotherapy)의 주요 관심사이다. 참고문헌으로 변학수의 『문학치료』가 있다.

(implementational)수준은 그 현상이 구현되는 물리적 바탕(예컨대 인간의 뇌인가 컴퓨터인가)과 관련되는 단계로서 신경과학이나 생물학에서 접근하는 방식이다.

이 논문에서 다루는 문학 텍스트 독서 체험 역시 인지과학적으로 온전히 이해하려면 이 세 수준에서 동시에 접근해야 할 것이다. 즉 계산적 수준에서는 독자의 내러티브 텍스트 체험이란 무엇이며 그것은 왜 필요한가에 관심을 둘 것이고, 알고리즘적 수준에서는 계산적 수준에서 밝혀낸 문학 텍스트 독서 체험과 유사한 결과를 도출하는 인공지능의 알고리즘을 어떻게 구성할 것인가에 초점을 맞출 것이며, 구현적 수준에서는 문학 텍스트 독서 체험은 인간의 뇌 안에서 구체적으로 어떤 부분과 관련되는지를 밝히고자 할 것이다.

세 가지 접근 수준에서 보면 이 논문에서 다루는 문학 텍스트 독서 체험 고찰은 가장 상위 접근법인 계산적 수준에 해당하는데, 인지과학적 관점에서 문학 텍스트 독서 체험이란 무엇인가, 바꿔 말하면 문학 텍스트 독서 체험에서 무엇이 인지적 정보처리 과정의 당면 문제로 기술될 수 있는가에 초점을 둔다. 구체적으로 이 연구는 인지심리학 연구 성과를 중심으로 문학 텍스트 독서 체험 현상 중 병렬세계를 경험하는 ‘독서 중 독자 경험’과 독서 체험이 독자의 실제 판단에 영향을 미치는 ‘독서 후 독자 변화’를 살펴본다. 대체로 전자는 외부 정보가 마음속에서 표상되는 과정, 그리고 후자는 그 표상을 변형, 저장, 인출하는 정보처리 과정과 관련된다.

먼저 ‘인지과학적 접근’에서는 먼저 이 논문의 주요 개념의 하나인 인지과학을 개관하면서 문학 텍스트 독서 체험을 들여다보는 인지적 이론틀에 관한 전반적 이해를 도모한다. 구체적으로 인지과학의 개념, 내러티브와 인지과학이 언제, 어떤 방식으로 연결되기 시작하였는지에 관한 배경, 그리고 이 장의 문학 텍스트 독서 체험 분석에 주로 원용되는 인지심리학의 각 분야들이 독서 체험 이해에 어떻게 기여하고 있는지를 살펴본다. 이후 이어지는 세 개의 절에서는 독자의 문학 텍스트 독서 체험이 단계별로 구성된다.<sup>17)</sup> ‘내러티브

---

17) 문학 텍스트 독서 과정에 체계적으로 접근하는 데에는 게릭(Richard Gerrig)이 『내러티브 세계 체험하기』(*Experiencing Narrative Worlds*)에서 제안한 “이동”(being transported)의 메타포가 유용하다. 그는 내러티브 세계가 현실과 유사한 정신적 평행 세계라는 점을 근거로, 내러티브 텍스트 이해를 독자가 책 등의 이동 수단을 통해 내러티브 세계로 들어가 그 안에서 독서 행위를 수행한 뒤 다시 현실세계로 복귀하는 정신적 여행의 개념으로 파악하였다. 논의의 편의를 위하여 여

세계로 진입'에서는 독자의 내러티브 세계 체험을 위한 선결 조건 두 가지를 논의하는데, 하나는 독자의 정신적 세계 창조의 청사진으로서 내러티브 텍스트이며, 다른 하나는 인간의 일반적 인지 현상인 추론에 관한 것으로 내러티브 세계 진입을 위해 적극적이고 능동적인 독자 역할의 필요성이 강조된다. '내러티브의 세계'에서는 독서 중 독자 경험을 정신적 시뮬레이션 현상으로 포착하여 인지적 텍스트 이해 모형과 타인의 의도를 읽는 공감의 마음 이론(모방 이론) 등의 인지심리학 연구를 통해 논의한다. '현실 세계로의 귀환'에서는 독서 후 독자 변화의 심리적 기제를 내러티브 텍스트 정보가 변형, 저장, 활용되는 학습 과정으로 파악한다. 마지막으로 문학 텍스트 정보의 변형과 저장, 인출을 인간의 앎(지식)의 문제와 연결하는 인지적 인식론 논의를 살펴보면서 문학 텍스트 독서의 철학적 의미를 생각해보고자 한다.

## 1. 인지과학적 접근

1973년 롱게-히긴스(Hugh Christopher Longuet-Higgins)에 의해 처음 공식적 용어로 사용되기 시작한 인지과학은 연구자들의 입장에 따라 조금씩 정의가 다르기는 하지만 대체로 인간의 언어, 이해, 기억, 학습, 주의, 사고, 정서, 동기 등과 같은 포괄적인 심적 현상을 규명하고자 하는 마음의 과학이라 할 수 있다(김영정 9). 관찰가능한 객관적 현상만을 탐구 대상으로 삼았던 이전의 행동주의에 대한 반동으로 나타난 인지과학은 기본적으로 인간 심리현상과 심리현상의 영향력을 인정한다.

역사적으로 인간의 마음을 이해하려는 시도는 주로 철학을 중심으로 이루어져 왔다. 보통 마음에 관한 대표적인 철학적 전통은 데카르트(René Descartes)와 같이 인간의 마음은 합리적 이성에 의해 작동한다고 보는 합리론과 로크(John Locke)나 흄(David Hume)처럼 인간 마음은 감각 경험으로 형성된다는 입장인 경험론으로 나눌 수 있는데, 이런 두 이론적 입장은 이후 철학이나 심리학 연구에 있어서 마음과 행동 양측으로 연구의 중심축을 계속

---

기서도 “이동”의 메타포를 차용하여 ‘내러티브 세계로 진입’, ‘내러티브의 세계’, ‘현실 세계로의 귀환’으로 글을 구성하였다.

이동시켜왔다. 20세기 초 미국의 심리학자인 왓슨(John Broadus Watson)과 스킨너(Burrhus Frederic Skinner)를 중심으로 전개된 행동주의는 사람들에게 발생하는 일(자극)과 그들이 보이는 결과(반응)만을 과학적 정보의 원천으로 여겼던 심리학적 입장이다. 그들은 사람의 마음 속에서 무슨 일이 일어나는지는 외적으로 관찰할 수 없기 때문에 마음에 대해 추측하거나 단정하는 것을 금하였다(Teubert 33-4).

그러나 20세기 중반을 넘어서면서 인간 마음의 복잡성을 별로 고려하지 않는 행동주의 이론의 경직성은 점차 여러 학자들로부터 비판받기 시작했으며<sup>18)</sup>, 비슷한 시기 컴퓨터의 인공지능 발달로 인간의 마음 또한 컴퓨터와 유사한 하나의 추상적 계산 구조(computational architecture)로 이루어졌을 수 있다는 생각이 싹트기 시작했다. 이런 인지주의적 구상은 과학적 연구 영역에서 마음을 배제해 온 행동주의 심리학은 말할 것도 없거니와 어느 정도 마음의 실체를 인정해 오던 철학이나 심리학 영역에서조차도 인간 마음 개념에 대한 혁명적 전환을 요구하는 발상이었다(이정모, 『인지과학』 68-74). 인간의 마음을 컴퓨터와 유사한 구조로 보는 인지주의적 개념 전환은 이후 인공지능과 관련된 컴퓨터 공학에서부터 심리학, 인류학, 철학, 생물학 등 사회과학, 인문과학, 자연과학을 망라하여 광범위한 파급력을 행사하는 학제적 학문으로 전개되는데, 20세기 후반 인지주의의 대두는 인간과 세상을 보는 지적 패러다임의 전환이라는 의미에서 ‘인지적 전회’(cognitive turn)로 일컬어지기도 한다(Teubert 33).

마음의 구조 혹은 체계로서의 심리현상을 탐구하기 위해 인지과학이 채택한 기본적 이론 틀은 ‘정보처리’(information processing)이다. 인지과학이 정보처리를 연구의 기본 틀로 도입하게 된 연유는 인지과학의 역사와 깊은 관련이 있다. 인지과학이 시작된 공식적인 기점은 1956년 여름 다트머스에 열렸던 인공 지능 연구 모임이라고 할 수 있다(바렐라, 톰슨, 로쉬 83-4). 이 회의에서는 컴퓨터, 자연 언어 처리 과정, 연산이론, 추상화, 창조성 등 인지와 관련된 개념들이 폭넓게 논의되었는데, 그때 참석했던 언어학자 노암 촘스키

18) 예컨대 1959년 촘스키는 스킨너의 『언어행위』(Verbal Behaviour)에 대한 서평에서 행동주의 심리학의 단순한 자극과 반응 이론은 인간의 복잡한 언어 행위를 설명하기에는 많은 한계가 있음을 지적한다(Chomsky 26-58).

(Noam Chomsky), 인지과학자 마빈 민스키(Marvin Minsky), 컴퓨터공학자 존 매카시(John McCarthy)와 같은 인물들이 인지론의 주요 노선을 형성하면서 마침내 인지과학이라는 새로운 학문 분야가 태동하게 된 것이다. 이후 1960년대 인공지능과 인지심리학 분야의 연구 성과로 인하여 인지과학의 발달은 더욱 가속화되는데, 1976년 마침내 미국에서 세계 최초로 『인지과학』(*Cognitive Science*) 학술지가 창간되고, 이어 1979년 인지과학 학회(Cognitive Science Society)가 처음으로 만들어지면서 본격적 인지 연구가 시작되었다(이득재 7). 이처럼 인지주의의 흐름이 인공지능 연구로부터 비롯된 만큼 1970년대의 초기 인지과학은 철학과 수학의 형식 이론을 배경으로 한 컴퓨터의 정보처리체계를 인간 마음이 작용하는 기본적 원리로 보았다.

컴퓨터의 정보처리체계와 유사한 인간 마음의 구조는 다음과 같이 이해할 수 있다(김영정 10-11). 인공지능이 장착된 컴퓨터에 외부 입력(정보)이 주어지면 그 입력물을 반영하는 내적 상태가 컴퓨터에 형성된다. 입력물의 내적 상태는 컴퓨터 안에 미리 주어진 계산 구조를 통해 처리된 후 출력물이 도출된다. 인지과학은 자연 지능을 가진 인간 역시 다소 복잡한 상태와 과정을 거친다는 점을 제외하고는 컴퓨터와 유사한 정보처리 기능을 수행하는 것으로 본다. 즉 인간의 내적 심리 상태란 외부 세계에 대한 체계적 표상(representation) 형태의 정보를 보유한 상태이며, 인간의 심리적 과정은 이러한 표상을 매개로 “정보를 받아들이고 저장하며, 추출하고 변형시키는 동시에 전달하는 복합체계”(Stillings et al. 1)의 작용이다. 요컨대 컴퓨터의 계산 구조와 유사한 인간 마음의 구조가 정보를 처리하는 과정은 외부 사물을 상징으로 표상하는 능력과 그 상징을 조작하는 능력을 두루 일컫는다고 할 수 있다(이정모, 『인지과학』 98).<sup>19)</sup>

---

19) 인지과학의 정보처리의 개념 혹은 계산 구조의 개념에 대해서는 다소 주의가 필요하다. 받아들 이기에 따라 ‘정보처리’라는 용어가 인간의 유연한 마음 작용을 담아내기에 너무 계량적이고 융 통성없는 개념으로 느껴질 수도 있는데, 인지과학에서의 정보는 전자공학이나 컴퓨터공학의 정 보이론(information theory)에서 사용하는 양적 개념의 정보라기보다는 어떤 메시지의 의미를 나타 낸다고 보는 것이 더 정확하다. 즉 인지과학에서의 정보란 의미를 가진 각종 지식의 기본 단위 로서의 개념이라 할 수 있다. 또한 계산은 숫자를 더하고 빼고 곱하고 나누는 등의 수학적 개념 의 계산(calculation)으로만 생각하기 쉬운데, 인지과학에서 일컬어지는 계산(computation)의 의미는 컴퓨터 혹은 인간의 마음이 표상(혹은 상징)을 취급하는 특수한 규칙 체계로 이해되어야 한다(이 정모, 『인지과학』 47).

1980년대 후반 뇌 과학 분야의 발달로 인지과학은 큰 변화를 맞게 된다. 뇌의 작용에 관한 신경과학 연구들은 인간의 마음을 지금까지의 단선적 정보 처리의 개념이 아닌 복잡적이고 다차원적인 신경망적 개념으로 접근하게 된다. 그런데 뇌는 마음을 구현하는 물리적 바탕이면서 동시에 몸의 일부이다. 따라서 이런 뇌 과학적 지식은 뇌와 마음의 관계를 밝혀주었을 뿐만 아니라 궁극적으로 뇌, 마음, 몸을 서로 분리되지 않은 상호작용체로 보도록 만들었다. “신체화된 인지”(embodied cognition)의 개념도 이런 맥락에서 탄생한다. “신체화된 인지”의 기본적 입장은 인간의 마음은 신체의 경험으로부터 만들어진다는 점으로서 인간 마음의 구조를 컴퓨터의 정형화된 계산 구조와 유사하게 보는 초기 인지주의와는 상당한 차이를 보인다. 즉 초기 인지과학이 인간의 마음을 논리적으로 엄밀한 사고나 추리와 같이 형식화된 정보처리과정으로 접근하였다면 최근의 인지과학은 신경망 연결주의적 접근과 같은 새로운 이론들을 통해 고전적 정보처리과정을 끊임없이 수정 보완해 가고 있다. 이러한 인지과학의 흐름은 인간의 마음 개념을 몸과 몸을 둘러싼 환경으로까지 그 외연을 확장시켜, 인간의 마음이 드러내는 모든 방식과 과정을 포괄하는 역동적이고 유연한 체계로서 재구성하는 중이다(이정모, 「심리학의 개념적 기초의 재구성 (2)」 13-8).

마음 개념의 외연 확장에 발맞추어 현재 인지과학은 인문과학, 사회과학, 자연과학이라는 기존의 학문 경계를 넘어 인간의 마음에 관심을 두는 모든 분야가 모두 참여하는 학제적 공동 연구의 장을 이룬다. 구체적으로 인지과학의 주제와 방법을 제공한 핵심 영역인 심리학, 철학, 언어학, 인류학, 인공지능학, 신경과학이 인지과학의 중심을 이루고 의학, 생물학, 수학, 물리학, 사회학, 교육학, 경제학, 미학, 문학, 행정학 등이 인지과학과 관련된 주변 학문으로 위치하고 있다(이정모, 『인지과학』 50-1). 비교적 단순한 정보처리 패러다임으로 시작하여 마음, 의식, 정서, 신체, 환경 같은 기존의 관점들을 끊임없이 재구성하면서 순수학문과 응용학문의 경계를 허물고 있는 인지과학의 융·복합 추세는 인간의 마음을 비롯한 지(知, intelligence)의 체계를 밝히고자 하는 인지과학적 물음들의 본질적 중요성과 맞물려 앞으로 더욱 가속화 될 것으로 생각된다(711-14).

한편 문학 텍스트 독서 체험을 인지과학적 관점에서 검토할 수 있게 된 주요한 배경 중 하나는 최근 내러티브와 인지과학의 학제적 연구가 수행되기 시작했기 때문이다. 두 영역의 만남은 크게 내러티브에서 인지과학 영역으로의 접근과 인지과학에서 내러티브 영역으로의 접근으로 나누어 볼 수 있다.

우선 내러티브를 인지적 관점으로 연구하고자 하는 경향은 보통 인지서사학으로 통칭된다.<sup>20)</sup> 인지서사학은 인간의 마음과 관련된 이야기 경험에 관심을 두고 이야기하기 행위에 수반되는 내러티브 세계의 설계와 이야기를 듣거나 읽는 사람이 내러티브 세계를 재현하고 해석하는 과정 모두를 연구한다. 인지서사학의 연구 대상은 구조주의 전통의 고전적 서사학의 기반이 되었던 문자 중심의 문학 텍스트에만 한정되지 않고, 면대면 상호작용, 영화, 이메일이나 온라인 게임과 같은 컴퓨터 기반 가상 환경 같은 다양한 매체의 내러티브를 두루 포함한다.

인지서사학이 있기 이전의 고전적 서사학은 20세기 초반 구조주의 언어학을 바탕으로 한 러시아 형식주의 문학 연구로부터 시작된 이래로 1980년대 후반에 이르기까지 활발히 이어져 왔다. 구조주의 언어학자들이 언어적 보편 능력(competence)을 밝히고자 했던 것처럼, 구조주의 서사학 역시 기본적으로 모든 내러티브 텍스트에 적용되는 핵심적 요소를 밝히는데 주력했다. 예컨대 『민담의 형태론』(*Morphology of the Folklore*)에서 블라미디르 프롭(Vladimir Propp)은 내러티브의 보편적 요소로 행위자의 기능 서른 한 가지를 추출함으로써 서사 구조를 유형화하는데 기본 틀을 제공했다. 주로 문자로 된 문학 텍스트를 연구 대상으로 삼았던 고전적 서사학에서는 말하자면 내러티브 텍스트를 독자의 심리나 사회, 문화, 역사의 맥락과는 무관한 보편적 구조를 갖는 “자족적인 산물”(self-sufficient products)로 여겼다고 볼 수 있다.

여전히 구조주의적 서사학이 지배하던 1970년대 초, 학문 전반에 걸쳐 인지적 전회가 일어나면서 비로소 인지서사학의 기초가 마련되기 시작하였다. 먼저 문학쪽에서는 볼프강 이저를 위시한 일단의 문학 연구자들을 중심으로 독자반응비평이 형성된다. 텍스트 해석에 있어 독자의 반응을 중심에 두는

---

20) 인지서사학에 관한 이론적 배경은 허먼(Herman 23-36)과 인터넷 자료인 *The Living Handbook of Narratology*의 ‘인지서사학’ 섹션(<[http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Cognitive\\_Narratology](http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Cognitive_Narratology)>)을 참조하였다.



독자반응비평의 영향으로 지금까지 의미가 완결된 자족적인 체계로 여겨지던 문학 텍스트는 독자의 독서 과정에서 끊임없이 재구성되고 수정되는 가변적 텍스트로 변모하였다. 또한 인지심리학과 인공지능 분야에 스키마(schemata), 스크립트(script), 프레임(frame)등의 개념이 도입되면서 이들의 기본 구조인 내러티브가 인지적 관점에서 조명되기 시작했다. 예컨대 맨들러(Jean M. Mandler)는 스키마나 스크립트<sup>21)</sup>에 적용되는 내러티브 법칙들(사건의 인과성, 배경과 에피소드 등)을 바탕으로 인간의 인지 구조와 내러티브의 관련성을 연구하였다(31-114). 또한 인공지능에서 인간의 인지 연구로 관심을 전환한 생크(Roger C. Schank)와 아벨슨(Robert P. Abelson)은 한정된 텍스트 단서로부터 완전한 이야기를 구성하고 이해하는 인간의 창조적 인지 능력을 기억 속에 저장된 사건의 순서인 스크립트, 사건의 계획(plan)이나 목표(goal) 등으로 구체화하였으며(36-130) 이들의 연구 성과는 이후 주어진 순간에서 경험의 영역이 어떻게 구조화되는가에 대한 기대로서의 프레임<sup>22)</sup> 개념을 발전시키는 데에도 큰 역할을 하였다.

비록 스크립트나 프레임 개념은 고정된 틀 안에서 인간의 마음을 이해함으로서 인간의 인지적 유연성을 무시하였다는 비판을 면할 수 없지만 이런 개념들이 인지서사학을 탄생시키는 데에는 중심적 역할을 했다고 볼 수 있다. 왜냐하면 내러티브 연구자들은 스크립트와 프레임 개념을 통해 비로소 내러티브 담화의 구체적 요소들이 독자로 하여금 어떤 특정한 정보처리 전략을 이끌어내는지 이해할 수 있었고, 그것은 이후 내러티브 세계 속의 인간 경험을 설명하기 위한 인지서사학의 기초가 되었기 때문이다. 예를 들면 얀(Manfred Jahn)은 내러티브 이해에 스크립트나 프레임의 역할을 도입하여 내러티브 텍스트의 하향식(top-down) 이해 방식을 연구하였다(85-110). 스크립트나 프레임은 텍스트 이해시 상위구조를 재현하기 때문에 해석자는 텍스트에 프레임이 바뀌는 언어적 표지가 나올 때까지 계속 그것을 기본적인 해석의 틀로 사용함으로써 대명사나 문장 기능을 올바르게 판단할 수 있다. 예컨대

21) 예컨대 술집에서 기대되는 일반적 행동 유형과 순서는 박사논문심사 때의 그것과는 다를 것이라는 기대이다.

22) 예컨대 대학 강의실에서 발견할 만한 물건이나 실내 장식은 감옥의 그것들과는 매우 다를 것이라는 기대이다.

(Catherine Emmott)의 맥락적 프레임(contextual frame) 안에서의 대명사 해석 연구 역시 안의 논의와 유사하다(103-32). 사람(등장인물)의 행동은 항상 맥락에 의해 규정되기 때문에 텍스트에 특정한 맥락이 제시된 이후 맥락이 바뀌는 텍스트 표지(예를 들면 “며칠 후”)가 나올 때까지 해석자는 대명사를 계속 그 특정 맥락 안에서 해석하게 된다.

인간의 마음과 관련된 이야기 경험이 주요 관심사인 인지서사학은 궁극적으로 “세계 창조의 내러티브적 방식”(narrative ways of world-making, Herman 108)을 연구한다. 즉 인지서사학은 단어와 세계가 조응하는 언어의 재현적 기능을 통해 해석자가 내러티브 세계를 구축하여 그 세계 안에 머무르는 정신적 경험을 과연 어떤 인지적 과정으로 설명할 수 있는지에 대한 것이다. 이런 세계 창조의 내러티브적 방식의 연구는 크게 “거시구조적”(macrostructural), 그리고 “미시구조적”(microstructural) 방식으로 나눌 수 있다(118-27).

“거시구조적” 방식은 해석자는 어떻게 텍스트 세계에 몰입하는가에 관한 것으로서 달리 말하면 계슈탈트적인 세계 창조 경험이라 할 수 있다. “거시구조적” 관점에서 세계를 창조한다는 것은 단지 텍스트 요소들로 사건을 연속적으로 재구성하는 것이 아니라, 해석자의 상상 속에서 인지적으로, 감정적으로 (혹은 직관적으로) 진실되게 한 세계에 거주하는 것이다. 게릭(Richard J. Gerrig)은 『내러티브 세계 체험하기』(*Experiencing Narrative Worlds*)에서 독자의 내러티브 텍스트 독서 경험을 현재 세계를 떠나 다른 세계에 몸과 마음이 잠시 머물렀다가 다시 돌아오는 “이동”(being transported)의 은유로 포착하면서(2), 인지적 감정적으로 실제 세계 경험과 다름없는 텍스트 경험이 독자의 현실적 가치 판단에 영향을 미칠 수 있음을 여러 심리학 연구 사례를 통해 예증한다. 월튼(Kendall L. Walton)도 게릭과 마찬가지로 소설의 정신적 경험을 마치 연극과 유사한 “가장하기 게임”(the game of make-believe)에 비유했다(11-69). 한편 라이언(Marie-Laure Ryan)에 따르면 내러티브 세계들은 실제 세상과 형식적 구조를 공유하고 있는 “가능세계”(possible worlds)로서 독자가 내러티브 세계를 실제 세계와 다름없이 인식할 수 있는 이유는 바로 현재 세계의 자질을 이용하여 텍스트 세계를 구축하기 때문이며, 이로 인하여 독자는 소설의 세계로 위치이동이 가능하다(99-105).

“미시구조적” 접근법에서는 해석자가 특정한 종류의 텍스트 단서를 이용하여 세계를 창조하는 방식을 연구한다. “미시구조적” 내러티브 연구자들은 해석자가 세계를 창조하는 ‘발판’(scaffolding)으로 자주 사용하는 텍스트 단서들을 규정하고 분류하는데 관심을 둔다. 시겔(Erwin M. Segel)은 텍스트 요소와 독자의 인지적 위치 변화의 관계에 관심을 가졌다(3-17). 소설을 읽는 독자는 예컨대 across나 on this side 같은 장소 전치사를 만나면 이것이 등장인물 중 누구의 시선을 의미하는지 인식하여 그 인물의 관점으로 인지적 위치를 바꾸게 된다. 이런 방식으로 독자는 내러티브 텍스트 이해 중 텍스트 단서들을 토대로 자신의 위치를 재조정하면서 소설 속 주인공들의 초점을 따라 계속 이동하게 된다. 앞에서 언급하였던 에밋의 맥락적 프레임 이론 또한 맥락에 따른 독자의 대명사, 지시사 이해를 연구한다는 점에 있어서 “미시구조적” 접근법에 속한다.

“거시구조적” 방식과 “미시구조적” 방식 이외에 내러티브 세계 창조에서 간과되어서는 안 될 또 하나의 중요한 인지적 요소는 등장인물의 마음 읽기, 즉 해석자의 의식이나 감정에 대한 연구이다. 내러티브 정보가 처리되는 과정에서 독자나 청자에게 느껴지는 의식이나 감정에 대한 연구는 다른 분야에 비하여 아직 그리 많지 않다. 내러티브 텍스트 등장인물들의 발화(speech)를 통해 의식의 문제를 고찰한 연구가 있으나<sup>23)</sup> 사실 내러티브 재현에서 의식의 문제는 발화 이상의 많은 것들과 관련되어 있다. 예컨대 의식의 문제는 박쥐가 되어본다면 어떠할까와 같은 경험의 주관적 느낌이나(Nagel 436-50) 타인의 마음에 관한 일상적 추론인 일반 심리학 등 인간의 다양한 정신적 자질과 관련된다. 더불어 일상적 대화로서의 내러티브나 문학 내러티브 텍스트 모두 정서가 특수하게 다루어지는 장소라는 점에서 향후 내러티브 세계의 정서의 문제 또한 중요하게 다루어져야 할 것이다. 내러티브 세계 경험에서 인간의 의식과 감정은 앞으로 인지심리학이나 정서학과 더욱 활발한 학제적 연구가 필요해 보인다.

한편 내러티브와 인지과학의 학제적 연구는 지금까지 살펴본 내러티브에서 인지과학으로의 인지서사학적 연구뿐만 아니라 반대로 인지과학에서 내러티

---

23) Dorrit Cohn, *Transparent Minds* (Princeton, NJ: Princeton UP, 1978).

브로의 접근도 활발하였다. 인간의 마음을 탐구하는 인지과학은 인공지능, 심리학, 철학, 언어학, 신경과학, 생물학, 인류학, 사회학 등 자연과학과 사회과학, 인문학을 모두 아우르는 대표적인 융·복합 학문으로서 인지과학과 내러티브의 점점 역시 다양한 학문 분야에 걸쳐져 있으며 그 둘의 관련성을 판단하는 기준 또한 입장에 따라 상대적일 수밖에 없다. 따라서 내러티브를 인간의 기본적 인지구조로 보느냐, 아니면 텍스트로 보느냐를 기준으로 양분하여 인지과학에서 내러티브로의 접근을 고찰하고자 한다. 전자는 내러티브 자체를 인간의 보편적 마음의 구조로 보는 연구 경향이며, 후자는 독자(혹은 해석자)와 내러티브 텍스트와의 상호작용에 주로 관심을 둔다.

인간의 마음의 구조로서 내러티브로 접근하는 인지과학적 경향은 80년대 후반 대두된 “신체화된 인지”(embodied cognition), 혹은 “신체화된 마음”(embodied mind) 개념과 밀접하게 관련된다. 인지언어학자인 조지 레이코프(George Lakoff)는 컴퓨터의 정보처리 과정에 바탕을 둔 초기 인지과학을 “비신체화된 인지과학”(disembodied cognitive science)으로, 신경과학적 연구 성과로 수정 보완된 80년대 이후의 인지과학을 “신체화된 인지과학”(embodied cognitive science)으로 명명한다(Lakoff 13-4). 레이코프에 따르면 비신체화된 1970년대의 1세대 인지과학은 마음을 인간의 몸의 특징과 전혀 관계없는 의미없는 기호들의 조작으로 여기는 기능주의적, 형식주의적인 인지과학이다. 반면 인간의 마음을 몸의 경험적 관점에서 연구하는 2세대 “신체화된 인지과학”은 인간의 인지구조를 단순히 인간의 정신적 영역뿐만 아니라 뇌의 물리적 바탕인 몸과 몸을 둘러싼 환경이 함께 고려되는 상황으로까지 확대하였다. 이런 “신체화된 인지”는 언어학, 철학, 심리학, 생물학, 인공지능에 이르기까지 다양한 방면에서 타당성이 입증되고 있다. 예컨대 바렐라, 톰슨, 그리고 로쉬는 “인지 구조란 지각을 통해 인도되도록 하는 모종의 반복되는 감각운동패턴에서 창발”(바렐라, 톰슨, 로쉬 284)되는 것으로 볼 수 있는 생물학적, 철학적 근거를 제시하며, 자아도 결국은 몸이 경험하는 것들의 각 순간들이 모여 구성되는 마음과 몸의 복합체로 본다.

레이코프와 언어철학자 마크 존슨(Mark Johnson)은 “신체화된 인지” 개념 확립에 가장 강력한 영향을 끼친 연구자들 중 하나이다. 이들은 보통 시적

상상력이나 수사학 같은 문학의 언어적 문제로만 여겨지기 쉬운 “은유”(metaphor)가 기실 인간의 사고와 행위의 근본을 이루는 인지 구조임을 주장한다. 은유의 본질은 “한 종류의 사물을 다른 종류의 사물의 관점에서 이해하고 경험하는 것”(Lakoff and Johnson 24)이다. 그런데 추상적이고 복잡한 영역(수학, 죽음, 관계)을 이해하기 위한 인간의 보편적인 방식은 다름 아닌 익숙한 물리적 사물이나 신체적 행동으로부터 비롯되는 은유를 적용하는 것이다. 예를 들어 영어권에서 ‘논쟁’(argument)은 ‘전략’(strategy)을 구사하고, 말을 ‘쏘고’(shoot), 상대의 주장을 ‘처부수고’(demolish), 약점을 ‘공격’(attack)하는 ‘전쟁’(war)의 은유로 포착된다(22).<sup>24)</sup> 또한 영어에서 동일한 의미로 쓰이는 단어인 ‘이해하기’(understanding)와 ‘쥐기’(grasping)는 유사한 체험적 근거를 갖는데, 사람이 어떤 물체를 손으로 쥐고 있으면 그것을 자세히 살펴보면서 숙고할 수 있기 때문에 신체적 동작인 ‘쥐기’는 ‘이해하기’의 은유로 볼 수 있다(51).

레이코프와 존슨은 이처럼 인간의 몸의 감각이나 구체적 사물의 속성으로 정신적 개념을 이해하는 인간의 사고 작용이 매우 일상적이라는 수많은 예시를 통해 인간은 개념적 수준에서 은유를 사용하며 인간의 인지는 몸으로부터 오는 지식에 근거하여 은유적으로 작동한다고 주장한다. 다시 말해 감각이나 운동과 같이 몸을 통한 신체 경험은 결국 우리의 정신을 이룬다. 따라서 인간이 늘 일상적으로 수행하는 행위나 문화의 보편적 구조 역시 뇌나 마음의 구조로 볼 수 있는 것이다.

내러티브를 인간의 마음의 구조로 보는 내러티브적 인지 개념 또한 내러티브가 인간의 일상적 삶에서 의미를 구성하는 기본 구조라는 사실에서 비롯된다. “신체화된 인지”로서 내러티브를 바라보는 대표적 연구자는 인지과학자 마크 터너이다. 그는 인간은 기본적으로 “문학적 마음”(literary mind)을 가졌다고 말한다(Turner vii). 인간은 문학 텍스트를 읽으면서 그 텍스트 이야기를 자기 자신의 경험으로 투사하여 그것의 의미를 비로소 이해한다. 더 정확히 말하면 인간은 텍스트 이야기가 표상하는 어떤 추상적 가치, 혹은 정신적 영역을 인간 경험으로 끌어와 적용한다. 터너는 원래의 이야기를 목표 이야기

24) 이 문장은 언어와 문화의 관계에 대한 황적륜의 논문에 나오는 레이코프와 존슨의 전쟁의 은유 예시를 참조하여 작성되었다(황적륜 74).

에 투사하는 문학적 방식의 의미 만들기를 “우화”(parable)라고 명명하며, 우화적 이해 방식은 우리의 일상생활 어디에서나 볼 수 있는 기본적인 인지 원리라고 말한다(3-11).

터너의 우화는 레이코프와 존슨의 은유처럼 인간 개념체계의 기본원리이다. 일상생활에서 늘 접하는 익숙한 것들을 추상적인 개념 이해에 사용하는 은유적 방식이 인간의 기본적 인지 체계를 구성한다는 주장과 마찬가지로 터너는 우리가 일상적으로 접하는 비근한 이야기를 다른 이야기의 의미(예컨대 우리의 경험의 의미)를 도출하는데 사용하는 우화의 방식 또한 인간의 기본적인 인지 체계를 이룬다고 말한다. 터너는 뇌 과학과 정신과학적 설명을 통해 우화의 생물학적, 발달적 근원, 그리고 사고, 계획, 상상과 같은 전반적 정신작용에 내러티브적 이해 원리가 사용됨을 뒷받침한다.

인지철학자 로이드 역시 내러티브 구조가 “신체화된 인지”로서 인간 마음의 기본 구조를 이룬다고 본다. 『단순한 마음』(*Simple Minds*)에서 인간의 정신적 재현을 고찰하는 로이드는 인간의 마음은 정신에서 만들어진 것이 아니라 수억 개의 신경세포다발과 외부 세계의 상호작용으로부터 생겨났다고 말한다(Lloyd ix). 그에 따르면 인간의 마음은 세 가지 층위로 구성되는데, 가장 낮은 단계인 실행 차원에서는 신경망적으로 연결되고, 다음 단계는 원초적 사고 방식인 심리서사적(psychonarratology) 원리에 의해 지배되며, 세 번째는 단계에는 필요에 따라 합리적 이성의 원리가 적용된다. 따라서 생물학적 필수조건을 제외하면 인간의 기본적 인지구조는 내러티브이며 논리적, 합리적인 세 번째 층위의 사고방식은 그보다 늦게 진화한 것으로 설명한다.

한편 생크는 “신체화된 인지”와는 무관한 기존의 1세대 인지과학적 입장에서 내러티브를 인간의 마음의 구조로 접근한 경우이다. 앞에서 스크립트 이론과 관련하여 잠시 언급하였던 인공지능학자 생크는 애초에 인간 지능과 유사하게 움직이는 인공지능을 만들기 위한 목적으로 인간의 인지 구조를 탐구하기 시작하였다. 그가 발견한 인간 지능의 핵심적 특징은 바로 상황과 맥락에 맞는 이야기를 구성하거나 선택하여 적재적소에 사용하는 능력이었다.<sup>25)</sup>

---

25) 여기서 적절한 이야기를 구성하고 선택한다는 의미는 기억구조 속에 저장된 스크립트를 상황에 맞추어 꺼내어 사용하는 능력, 즉 술집과 교실에서는 각각 기대되는 행위가 다르다는 것을 판단하여 그 기대에 맞게 행위하는 능력이라고 할 수 있다.

이것을 토대로 그는 인간의 경험은 기본적으로 스크립트와 같은 이야기를 기반(story-based)으로 구조화되어 기억 속에 저장되며, 인간이 지능적으로 행동한다는 것은 결국 미리 저장된 경험의 스크립트들 중 현재 맥락에 맞는 이야기를 인출하여 적절하게 사용할 중 안다는 의미라고 말했다(*Tell Me a Story* 12-17). 그러나 스크립트로서의 인간 기억의 개념은, 비록 인간 두뇌를 닮은 인공 지능의 연산체계를 만드는 데에는 도움이 되었을지 모르나, 늘 가변적인 삶의 맥락, 그리고 그것에 융통성있게 대처하는 인간의 경험을 담아내기에는 너무 경직된 구조라는 한계를 본인 스스로 인식하게 된다(생크, 『역동적 기억』 7-14). 이후 그는 인간의 경험, 그리고 그 경험을 저장하고 인출하는 기억의 역동적인 측면을 인지적 학습 과정으로 파악하면서 인간의 기억구조란 틀에 박힌 스크립트적 이야기 구조와는 본질적으로 다른, 인간 경험이 축적됨에 따라 끊임없이 재구성되고 확장되는 가변적 이야기 구조로 새로이 인식한다.

한편 내러티브 텍스트와 해석자와의 상호작용에 관심을 두는 두 번째 인지과학적 연구 경향에서는 내러티브 정보가 인지적 처리 과정을 거쳐 구축되는 텍스트 세계 속 해석자의 심리적 특징에 관한 인지심리학 연구가 주를 이룬다. 이런 연구 방식은 추론, 감정, 믿음 등과 관련하여 내러티브가 인간에게 미치는 다양한 효과를 인간의 보편적인 심리 경향에 기대어 해석하고 설명한다. 내러티브를 텍스트 정보가 처리되는 이해의 과정으로 보는 두 번째 인지과학적 접근의 경우 수많은 인지심리학의 각 하위 분야들에서 연구가 수행되었기 때문에 그 연구 성과를 모두 열거하는 것은 사실상 불가능하다. 여기에서는 정신적 세계 창조로서의 내러티브 텍스트 정보처리와 관련되는 몇 가지 사례만 언급하고자 한다.

먼저 내러티브 텍스트를 읽는 동안 별다른 해석자의 의지 없이도 자동적으로 일어나는 추론(생일잔치 이야기 상황에서는 ‘촛불’이라는 단어가 ‘토끼’라는 단어보다 훨씬 빨리 인식)이나(Sharkey and Mitchell 253-70) 반대로 해석자의 의지를 요하는 추론(특정 배경지식의 유무에 따라 완전히 다른 이야기로 해석되는 경향)에 관한 연구가 있다(Owens, Bower, and Black 185-91). 또한 내러티브 독자는 자신과 성별, 나이가 유사하며 선향 성품을 갖는 등장인물

이 나오는 이야기에서 서스펜스를 크게 느낀다는 독자의 감정적 측면에 관한 연구도 있다(Jose and Brewer 911-24). 한편 내러티브 텍스트 이해의 정도는 독자의 인과적 사건 조직 능력이 관건이라는 연구 결과도 있다(Trabasso and Sperry 595-61). 앞서 내러티브 텍스트 독서 경험을 “이동”으로 보았던 게릭은 소설과 같은 허구 내러티브 체험이 독자의 현실적 판단에 미치는 영향력에 관해서 특히 관심을 가졌다. 예컨대 린드버그(Charles Lindbergh)는 대서양을 횡단한 최초의 비행사다와 같이 이미 널리 알려진 역사적 사실일지라도 그 사실을 의심스럽게 만드는 허구 내러티브를 읽은 독자들은 실제 사실 판단에서 잠시 망설이는 현상이 있음을 보여줌으로써 소설이 끼치는 실제적 영향력을 심리학적으로 입증하였다(Gerrig, "Suspense in the Absence of Uncertainty" 633-48).

한편 인지철학 분야에서도 인간의 본성과 내러티브 텍스트를 통한 세계 창조 체험을 연계하여 탐구하는 지적 흐름이 생겨났는데, “문학적 인지주의”(literary cognitivism)로 통칭되는 이 새로운 경향은 문학 텍스트를 통해 인간은 어떻게 지식을 획득하는가와 같은 내러티브 텍스트 이해와 인간의 삶의 문제를 화두로 삼는다(Gibson 1-9).

요컨대 내러티브 세계의 인간 경험에 관한 인지서사학적 접근이나 내러티브를 마음의 구조로, 혹은 내러티브 텍스트와 인간의 상호작용을 탐구하는 인지과학적 접근은 공히 연구의 초점을 텍스트 자체에서 텍스트를 경험하는 인간 마음으로 전환하였다는 점에서 본 논문에서 다룰 문학 텍스트 독서의 본질을 이해하는 데 기존의 텍스트 중심 내러티브 이해와 다른 새로운 관점을 제시해 줄 수 있다고 여겨진다. 이런 인지과학과 내러티브의 학제적 연구를 바탕으로 이 장에서 검토하려는 문학 텍스트 독서 체험은 인지과학의 하위분야 중에서도 주로 인지심리학의 입장에서 접근한다. 독자의 문학 텍스트 독서 체험은 독자의 마음에서 벌어지는 현상이기 때문에 특히 3절과 4절에 걸친 독서 체험의 핵심적 논의는 대부분 인지심리학적 연구에 기대고 있다. 인지심리학자 네이썸(Ulrich Neisser)에 의하면 인지란 “감각 입력이 변형, 환원, 구체화, 저장, 기억, 사용되는 모든 과정”으로서 “(인지)심리학은 행위와 그 아래 놓인 정신적 과정들에 관한 연구”이다(Neisser 4).<sup>26)</sup> 현재 심리학 연



구의 주류를 이루고 있는 인지심리학의 주요 하위 분야는 대체로 이해, 지각, 주의, 심상, 지식표상, 기억과 학습<sup>27)</sup>, 문제해결, 추리, 판단과 결정, 인지발달, 신경인지, 지능과 창의성과 같은 인간의 고차인지기능이다.<sup>28)</sup> 텍스트 이해, 세계의 심상, 정서, 기억, 공감 등 매우 다양한 마음의 현상과 관련된 문학 텍스트 독서 체험은 사실 어느 하나의 인지 기능만으로는 설명이 불충분한 매우 복합적 인지 과정으로서, 독서 체험을 보다 폭넓게 조망하게 위해서는 서로 다른 인지심리적 처리 과정을 동시에 고찰할 필요성이 있다. 따라서 인간의 인지 기능을 서로 다른 맥락에서 가장 적절하게 설명해 줄 수 있는 다양한 인지과학적 접근법들을 고찰함으로써 문학 텍스트 독서 체험이라는 복잡한 정신적 경험에 관하여 보다 합당한 이해에 도달하기 위해, 이 장에서는 문학 내러티브 텍스트 정보처리 과정을 이해, 표상, 기억, 학습이라는 인지심리학의 네 가지 주요 주제로 동시에 접근하고자 한다.

구체적으로 3절의 독서 중 독자 경험은 실제와 닮은 병렬세계의 경험으로서 독자가 내러티브 텍스트 요소들을 정신적으로 시뮬레이션하는 표상 과정으로 보았다. 따라서 이 절에서는 문학 텍스트의 정신적 시뮬레이션에 관련되는 인지심리학적 정보처리 과정을 이해(언어 이해) 과정 중 상황모형, 그리고 시뮬레이션을 통한 공감과 관련한 마음 이론으로 검토한다. 한편 기존 지식이나 행동이 변화하는 것은 인지심리학적 관점에서는 기억구조의 변화 혹은 학습으로 여긴다는 점에서, 문학 텍스트 독서 체험의 두 번째 현상인 4절의 독서 후 독자 변화는 주로 기억·학습의 인지심리적 정보처리 과정으로 들여다보았다. 학습 과정으로서의 독자 변화의 전제로 살펴본 허구 정보의 믿음과 관련된 문제는 인지심리의 ‘지식 표상’과 관련지어 검토하였다.

## 2. 내러티브 세계로 진입

26) 네이썬은 1967년 『인지심리학』(*Cognitive Psychology*)을 발간하면서 공식적으로 인지심리학을 출범시킨 연구자로 평가된다.

27) 학습은 기억의 저장, 인출, 파괴(*retention*)와 긴밀하게 관련되기 때문에 인지심리학 연구자에 따라 학습을 독립적 연구영역으로 설정하지 않고 기억의 연구에 포함시키기도 한다(이정모, 『인지과학』 426).

28) 이 분류는 앤더슨(10-4)과 이정모(『인지과학』 52)를 참고하였다.

2장에서 살펴보았듯 내러티브는 명확한 경계를 가진 텍스트라기보다는 하나의 텍스트 연속체에서 시간성이나 특수성과 같은 텍스트 속성들의 정도에 따라 상대적 위치로 파악되는 개념이다. 그렇기 때문에 내러티브 텍스트를 읽을 때 독자의 정신적 경험은 전자제품 사용 설명서나 경찰 수사 기록의 피의자 묘사를 읽을 때와 다르다. 내러티브 텍스트의 재현과 다른 텍스트 타입의 재현과의 가장 근원적 차이점은 현실과 유사한 또 하나의 병렬적 세계가 구축된다는 점에 있다.

허먼은 내러티브 세계와 거의 유사한 의미로 “스토리 세계”(story world)를 제안하면서 “해석자들로 하여금 내러티브 텍스트나 담화에 의해 명시적 혹은 암시적으로 언급된 사건, 상황, 인물들에 관해 추론을 가능하게 하는 전반적인 정신적 재현”(Herman 106)으로 정의했다. 스토리 세계는 기본적으로 두 가지 조건에 의해 구축된다. 첫째는 언어, 혹은 의미를 담은 기호가 세계와 조응하는 힘이다. 인간의 언어는 지시 대상인 사물에 하나씩 대응하고 있으며 그 사물들이 바로 세상을 구성하고 있는 구체적인 요소이다. 따라서 언어를 통한 텍스트 요소의 재현은 곧 정신적 세계 창조를 위한 바탕이 된다. 두 번째는 독자가 언어적 재현 과정에 참여하는 것이다. 독자는 내러티브 세계 구축을 위한 설계도를 바탕으로 구체적인 세계의 모습을 만들어내기 위해 자신이 가진 기존 지식을 바탕으로 세부 사항들을 채워 넣는다.

그런 관점에서 본다면, 굳이 내러티브 텍스트가 매개되지 않더라도, 언어적 삶을 살아가는 인간이라면 누구나 자신이 가진 신념이나 기율 혹은 가치 체계를 바탕으로 정신적 세계 창조 행위를 일상적으로 수행하고 있다고 볼 수 있다. 넬슨 굿맨(Nelson Goodman)은 이 세상에는 개인 각자의 관심과 중요성의 정도에 따라 서로 다른 세계의 버전들이 복수로 존재한다고 말한다. 그는 기존의 세계들을 조합하고 해체하기(composition and decomposition), 강조점 주기(weighting)<sup>29)</sup>, 관심사에 따른 순서 짓기(ordering)<sup>30)</sup>, 삭제와 보충(deletion and supplementation)<sup>31)</sup>, 원래 있던 세계를 재편하는 변형(deformation)까지 모두

29) 종교적 세계관을 가진 사람과 과학적 세계관을 가진 사람은 가장 중요하게 생각하는 점이 다르다

30) 일반인의 세계와 곤충 전문가 세계의 곤충의 숫자는 매우 다르다.

31) 천동설처럼 타당성을 잃어 사라지는 세계도 있고 인터넷 웹처럼 새로운 지식의 등장으로 생겨난 세계도 있다.

다섯 가지 세계 창조의 방식을 제시한다(7-17).

인간은 스스로의 관심사에 따라 현재 세계를 조금씩 변형시킨 다양한 세계관을 일상적으로 재현한다는 굿맨의 이러한 통찰은 문학 텍스트의 정신적 세계 창조 기능을 재확인해준다. 인지서사학적 입장의 학자들은 인간이 내러티브 텍스트를 통해 정신적인 평행 세계를 만들어 낼 수 있는 이유로서 무엇보다도 현실 세계의 구성 법칙과 내러티브 세계의 법칙이 상당 부분 공통적이라는 데에 대체적으로 동의한다. 앞서 라이언은 인간에게 내러티브 세계가 인식 가능한 이유는 실제 세계와 형식적 구조를 공유하고 있기 때문이라고 하며 인간은 그 텍스트를 바탕으로 자신이 익숙한 현실과 가장 가까운 모습으로 내러티브 세계를 구축한다는 점에 있어서 내러티브 세계를 “가능 세계”(possible worlds)로 지칭한 바 있다(Ryan 99-105). 예컨대 마법사와 마녀들의 이야기인 아동 소설 “해리 포터”(Harry Potter) 시리즈의 경우 비록 자동차가 하늘을 날아다니고 사람이 동물로 변신하는 비현실적인 사건들이 텍스트 세계 속에서 수시로 일어나지만, 가족이나 학교, 정부와 같은 기본적인 사회 제도나 구성원 간 관계의 본질 등은 우리가 사는 세상과 다르지 않기 때문에 독자들은 해리 포터의 이야기 세계를 우리 세계와 유사한 그러나 조금 변형된 또 다른 버전으로 충분히 이해할 수 있다. 따라서 문학 텍스트 독서 체험에 있어서 텍스트의 내러티브 구조는 독자의 정신적 세계 창조의 밑바탕이 되는 청사진의 역할을 한다고 할 수 있다.

문학 텍스트의 내러티브 구조가 세계를 만들어내는 청사진이라면 주어진 기본 정보들을 바탕으로 텍스트 세계를 실제와 다름없이 풍부하게 창조해 내어야 하는 일은 바로 독자의 몫이다. 내러티브 텍스트 세계 구축에 있어서 독자의 역할이 어떠해야 하는지는 다음에 언급되는 구체적인 두 가지 예시에서 잘 드러난다.

먼저 이안 플레밍(Ian Fleming)의 007 시리즈의 첫 작품인 『카지노 로열』(Casino Royal)에서 주인공 제임스 본드(James Bond)와 여성 등장인물인 베스퍼 린드(Vesper Lynd)의 레스토랑 식사 장면을 살펴보자.<sup>32)</sup>

---

32) 원래는 두 인물의 긴 대화가 아래 장면들 사이에 들어있지만 논문의 목적을 위하여 대화는 생략하고 식사와 관련된 행동이 나타난 문장만을 취해 부분 인용하였다.

본드는 소믈리에를 향해 손짓했다.

지배인이 정중히 인사했다.

그녀는 보드카를 한 모금 마셨다.

접시에는 캐비어가 가득 담겨 있었고, 두 사람은 잠시 아무 말 없이 그것을 먹었다.

지배인이 두 번째 코스 요리 접대를 총 지휘하고 있었다. (Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds* 32, 재인용)

식사 장면이 단 다섯 문장으로 묘사되어 있지만 고급 레스토랑에 관한 경험이나 지식이 있는 독자들이라면 본드와 베스퍼의 식사 장면이 어떠했는지 재현하는 데에 그리 큰 어려움이 없을 것이다. 마주보고 앉은 두 주인공 앞에는 은은한 촛불과 고급스러운 음식이 놓인 식탁이 있고, 본드가 부른 소믈리에가 주인공이 원하는 종류의 술을 가져다 주었을 것이다. 또 두 주인공은 포크나 작은 스푼을 사용하여 캐비어를 먹었을 것이며, 식사 중간 중간 입가에 묻은 음식물을 냅킨으로 조심스럽게 닦아낼 것이다. 웨이터가 음식을 날라다 주고 있기 때문에 별다른 일이 없었다면 두 사람은 식사 시간 내내 자리를 뜨지 않았을 것이다.

독자들은 텍스트에는 전혀 언급되어 있지 않지만 이런 일들이 당연히 일어났을 것이라고 생각한다. 독자들이 주인공들의 행위를 추정하는 바탕에는 레스토랑에서 늘 일어나는 위와 같은 절차들에 대한 세상 지식이 있다. 위 인용문에서처럼 내러티브 텍스트 자체는 내러티브 세계 구축을 위한 가장 기본적인 뼈대만을 제공한다. 그 텍스트를 토대로 구체적인 내러티브 세계를 구축하기 위해서는 텍스트 바깥에 위치한 독자의 레스토랑 상황에 대한 세상 지식을 끌어와 본드와 베스퍼의 구체적인 식사 장면을 재현해야 한다.

한편 다음 인용되는 내러티브 텍스트의 예시는 첫 번째 인용문과는 또 다른 방식으로 독자 역할을 요구한다.

징역 12년. 런던, 4월 10일. 런던 법원은 어느 브라이튼 주민에게 살인 방조죄로 12년형을 언도하였다. 그 사건의 희생자는 작년 윈체스터의 한 식당에서 있었던 총기 사건으로 심각한 중상을 입었다. (Dirven and Verspoor 185)

이 내러티브 텍스트를 적절히 이해한 독자들은 문법적 표지나 사건들 사이의 인과 관계를 통해 머릿속에서 사건들의 시간적 순서를 바로잡는다. 말하자면 ‘작년에 윈체스터의 한 식당에서 총기 사건이 있었는데, 한 사람이 총을 맞아 생명이 위독해졌고, 그 장소에 함께 있었던 어느 브라이언 주민은 이 사건을 목격했음에도 불구하고 경찰에 신고하지 않았다. 그래서 그는 방조범으로 체포되어 4월 10일 런던 법정에서 12년형을 언도받았다’가 한 예가 될 것이다. 이처럼 텍스트 내의 문장 순서와 사건의 시간적 순서가 일치하지 않을 때 독자는 무질서하게 주어지는 정보들을 다시 의미있게 정돈한다. 요컨대 서사학적 표현으로 인간은 담화(discourse) 식으로 이야기하고 들으면서도 마음속에서는 이야기(story)로 재구성하여 이해하는 이중적 사고 능력을 가지고 있는 것이다.<sup>33)</sup>

두 예를 통해서 살펴본 내러티브 텍스트 이해 과정은 인간의 기본적인 인지 작용의 하나인 추론(inferencing)의 본질을 잘 보여준다. 추론이란 “우리가 현재 이해하고자 하는 바와 우리의 배경지식을 이루는 기억의 자원들을 연결시키는 기본적 인지 메커니즘의 하나”로서 인간이 주변 환경을 해석할 때 사용하는 일반적 인지 과정에 속한다(Grave 68-9). 대표적 추론 기술에는 이해 대상들 간 일관성을 부여하기 위한 ‘연결 추론’(bridging inferences)에서부터 사건들 사이의 인과성이나 인물의 의도, 심리적 상태와 같이 상황 예측에 필요한 ‘상세화 추론’(elaborative inferences)이나 서로 다른 개념들에서 유사성을 끌어내는 유비 추론(analogies)까지 다양한 수준이 존재한다. 특히 텍스트 이해에 있어서 추론은 새로운 정보를 기존의 지식과 통합하거나, 적절한 맥락으로 위치시키거나, 혹은 독자의 목적에 맞게 평가하는 다양한 기능을 수행한다.

기실 인간에게 주어지는 정보나 경험은 부분적이고 파편적이며 순서 없이 뒤죽박죽인 경우가 대부분이다. 부분적인 것을 보완하여 완전한 형태를 재현해내거나 시간적 질서를 부여하여 인식 가능한 개념체로 만드는 등 불완전하고 무질서한 정보들을 인식 가능하도록 만드는 인간의 추론 능력은 결국 주

---

33) 이야기와 담론의 관계에 대해서는 본 논문의 2.1절에 나오는 챗맨의 논의를 참조.

변 환경을 이해하고 그에 적절히 대응하기 위한 인간의 기본적 욕구에서 비롯되는 거의 본능에 가까운 핵심적 인지 기술이라 할 수 있다(Grabe 69).

추론에 관한 수많은 경험적 연구는 추론이 인간에게 얼마나 핵심적인 인지 능력인가 뿐만 아니라 추론을 통해 인간이 얼마나 적극적으로 이해 과정에 참여하는가도 역시 보여준다. 인트라웁과 리처드슨의 연구는 추론을 통해 일부분만으로도 전체를 재현해내는 인간의 게슈탈트적 정신활동의 경향을 증명한다(Intraub and Richardson 179-87). 연구자들은 대학생들에게 특정 사진을 보여준 뒤 그 사진을 회상하여 그림으로 그리라는 과제를 주었는데, 놀랍게도 95퍼센트의 학생들이 원래 사진의 외연을 확장하여 그렸다. 그들이 그린 그림에는 사진이 보여주지 않는 부분이지만 카메라 시야의 바깥에서는 충분히 있었을 만한 정보들이 포함되어 있었다. 예컨대 우리가 다 빈치의 그림 『모나리자』를 생각하면 자연스럽게 모나리자의 머리에서부터 발끝까지 전체 모습을 떠올리지만, 옆에서 누군가가 원래 그림에는 모나리자의 상반신만 그려져 있다는 사실을 깨우쳐 주면 깜짝 놀라게 되는 경우와 유사하다(Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds* 29). 이 실험은 추론을 통해 주어진 정보의 주변을 확장하여 주어지지 않는 부분까지 미루어 재현하는 인간의 일상적 심리 경향, 즉 불완전한 정보를 이해하는 사람에게 의미있는 것으로 만들기 위한 인간 마음의 능동적 경향을 잘 보여준다.

인간에게 의미를 만들어내는 행위로서의 추론은 원래의 정보를 보완하는데서 그치지 않고 주어진 정보를 자신에게 의미가 있는 요소로 변형시키거나 재구성하기도 한다. 바틀렛의 연구는 인간의 텍스트 이해와 기억의 구성적 측면에 대해 가장 널리 알려진 것들 중의 하나이다(Bartlette 63-94). 그는 실험 참가자들에게 캐나다 아메리카 원주민 사회에서 전해 내려오던 영혼들의 전쟁에 관한 이야기를 읽게 한 후 시간차를 두고 다시 기억해 보도록 하는 실험을 실시하였다. 이 실험의 결과가 가장 주목을 끄는 점은 참가자들이 개인의 지식이나 경험, 신념, 기대에 따라서 원래 이야기의 정보를 변형시켜 이해하고 기억했다는 사실이다. 실험 대상자들은 1900년대 영국 에드워드 시대 문화권의 사람들이었기에 사실 북 아메리카 이야기의 바탕이 되는 원주민 문화가 낯설었다. 그들은 이야기 요소들 중 자신에게 익숙하지 않거나 별 의미

를 띠지 못한 정보들은 아예 생략하거나, 자신의 문화권에서 이해 가능한 다른 정보로 대체하거나, 혹은 특정 부분은 원래 이야기보다 훨씬 자세히 강조하기도 하였다. 예를 들어 실험 참가자들은 카누를 보트로, 물개 사냥을 고기 잡이로 바꾸어 회상하는가 하면 초자연적인 힘을 불러일으키는 플롯은 생략한 채 그보다 자신에게 훨씬 익숙한 다른 이야기를 만들어 내었다. 이처럼 이야기 요소들이 인간 스스로의 인지적 이해 과정을 거치면서 문화적으로, 혹은 개인의 특성에 따라 합리화(rationalization)되는 이런 현상은 인간 기억의 구성적인 성격을 잘 보여줄 뿐만 아니라 인간이 특정 정보를 이해하고 기억할 때 결코 수동적으로 받아들이기만 하는 존재가 아니라 자신에게 의미가 있도록 이해 가능한 형태로 바꾸는 적극적인 정신 활동을 한다는 점을 잘 보여준다.

바틀렛 이후에도 인간 인지 작용의 구성적 측면을 밝혀내는 다양한 실험들이 이어졌다(Anderson and Pichert 1-12; Bower, Black and Turner 177-220). 이런 실험들은 공통적으로 인간의 이해와 기억은 그들이 가지고 있는 기존 지식의 틀에 상당히 영향을 받는다는 점을 잘 보여 준다. 즉 인간은 특정 상황에서 사람들은 어떤 맥락에 처해 있는지, 또는 어떤 행동을 하는지에 대해 문화적으로 이미 정해진 기대치(스키마나 스크립트)를 가지고 있으며, 기존 지식에 근거하여 사람들은 자신이 듣거나 읽은 정보들을 이해하거나 혹은 저장된 지식을 인출할 때 자신에게 의미가 있도록 보완하거나 재구성하는 적극적인 추론을 수행한다. 이런 맥락에서 컴퓨터와 인간의 인지 활동을 비교한 어느 인지심리학자의 다음 논평은 매우 적절해 보인다.

“컴퓨터에 부여된 기억의 목적은 어떤 대상을 있는 그대로 저장하고 복원하는 것이다. 하지만 인간의 사고 목적은 그 대상을 이해하는 것이며 그 이해한 바를 담는 것이 바로 기억이다. 그러니 인간이 무언가를 기억해낸다는 것은 있었던 무언가가 아닌, 있었던 무언가에 대한 ‘나의 이해’를 끄집어내는 것이다. (김경일 92)

따라서 인간의 추론 능력은 문학 텍스트 독서에서 내러티브 세계를 구축하기 위한 필수 조건이라 할 수 있다. 설계도로서의 문학 텍스트는 복잡다단한 한

세계를 구축하기에는 매우 한정된 정보만을 담고 있을 뿐만 아니라 그것마저도 올바른 순서대로 주어지지 않는 경우가 대부분이기 때문이다. 독자는 불완전하고도 무질서한 텍스트 정보들에 의미적 일관성을 부여하기 위해 자신의 기존 지식을 토대로 능동적으로 추론하는 일종의 편집자라 할 수 있다. 결론적으로 독자가 가상의 내러티브 세계로 진입하는 데에는 실제 인간 세계를 구성하는 자질들이 적절히 배치된 내러티브 구조의 텍스트, 그리고 그 텍스트 세계를 온전하게 재현해내고자 하는 독자의 적극적 참여, 이 둘 모두 필수적으로 요구된다.

### 3. 내러티브의 세계

내러티브 세계로 진입하는데 성공한 독자는 텍스트 요소들이 구체적 시공간 안에서 재현된 한 세계의 이미지를 경험할 수 있다. 가령 조이스의 단편 모음집 『더블린 사람들』 속의 「애러비」("Araby")에는 친구의 누나에게 연정을 품고 있는 한 소년이 주인공으로 등장한다.

매일 아침 나는 길 쪽의 응접실 마루에 누워 그녀의 집 문을 살폈다. 차일이 창틀에서 1인치 정도 남겨놓고 내려져 있어서 내가 보일 리는 없었다. 그녀가 현관 층층대로 나올 때면 나는 가슴이 뛰었다. 나는 현관으로 달려가서 책을 집어 들고 그녀 뒤를 따랐다. 나는 그녀의 갈색 모습을 내내 눈에서 놓지 않았고 그러다가 갈 길이 각자 갈라지는 지점이 가까워졌을 때 걸음을 빨리하여 그녀를 지나쳤다. 이런 일이 매일 아침마다 되풀이되었다. 나는 무심결에 주고 받은 몇 마디 말고는 그녀에게 말을 걸어본 적이 없었다. 그렇지만 그녀의 이름은 나의 모든 어리석은 피를 한군데로 솟구쳐 쏠리게 만드는 것이었다. (33)

어떤 독자들은 이 글을 읽고 텍스트에 전혀 언급되지 않은 소파에 소년이 누워있는 모습이 떠올랐을 수 있다. 혹은 한 여인의 모습이 나타나기를 고대하는 소년의 애타는 심정, 사모하는 여인을 뒤따르면서 느끼는 긴장과 희열과 같은 인물의 복합적 감정 상태를 느낀 독자도 있을 것이다. 그런가 하면 이런 짝사랑은 으레 한 사람의 가슴앓이로 끝나기 마련이라는 것을 알기에 소



년에 대한 어렴풋한 연민을 느꼈을 수도 있다. 독자는 단지 문자로 구성된 텍스트를 읽었을 뿐인데, 또 그 텍스트는 실체가 아닌 허구의 이야기임에도 불구하고, 자신도 모르게 특정 시공간 속에서 펼쳐지는 인물들의 행위, 그리고 동기나 감정과 같은 정신적 상태를 마치 실제와 다름없이 경험할 수 있다. “상상을 통해 단어로부터 이미지를 만들어내는 능력”(이건, 『상상력 교육』 120)에서 기인하는, 문학 텍스트 독서의 특수한 정신적 경험은 인간의 마음의 본질을 탐구하는 인지과학의 입장에서는 어떻게 설명할 수 있을까?

인지심리학의 관점에서 텍스트를 이해(comprehension)한다는 것은 텍스트 속에 기호화된 내용을 해석하여 인지적 구성물을 구축하는 행위로 본다. 대체적으로 텍스트 읽기의 단계는 텍스트 해독과 관련된 하위 단계와 텍스트 이해와 관련된 상위 단계로 구성되는데 하위 단계는 음성 인식, 단어 인식, 기본적인 의미 해독과 관련되며, 상위 단계는 독자의 소양과 지식을 토대로 담화 수준에서 추론하여 텍스트의 의미적 일관성을 달성하는 과정이다(Grabe 21-58). 특히 독자의 추론이 필요한 텍스트 이해의 상위단계에서는 단순히 텍스트 요소들이 재현되는 것을 넘어서서 텍스트가 나타내는 ‘상황’까지도 재현된다고 본다. 이러한 텍스트 이해 방식은 ‘상황모형’(situation model), 혹은 ‘정신 모형’(mental model)이라는 인지 모형으로 설명된다.<sup>34)</sup>

윌터 킨취(Walter Kintsch)는 『이해: 인지 패러다임』(*Comprehension: A Paradigm for Cognition*)에서 수십 년 동안의 담화 처리에 대한 연구들을 토대로 텍스트 이해과정을 종합하는 ‘구성-통합 모형’(construction-integration model)을 제시하고 있는데, 상황모형은 구성-통합 모형의 최종단계에 해당한다. 그는 기본적으로 인간의 이해란, 틀에 딱 짜인 하향식 이해 개념을 가진 기존의 도식(schema) 이론과는 달리, “고도로 맥락에 의존하며, 그 환경의 변화에 융통성 있게 적응하는 느슨히 구조화”된 융통성 있는 인지 과정으로 본다(218). 때문에 그가 제시하는 구성-통합 모형도 원소적인 지각적, 개념적 속성들로부터 형태(gestalt)와 같이 어떤 일관된 전체의 모습을 형성하는 상향식 이해 과정을 보여준다.

34) 다음은 상황모형에 관한 대표적 참고 문헌이다. Teun A. van Dijk and Walter Kintsch, *Strategies of Discourse Comprehension* (New York: Academic Press, 1983); Philip N. Johnson-Laird, *Mental Models* (Cambridge, MA: Harvard UP, 1983).

킨취의 텍스트 이해는 여러 단계가 동시에 복합적, 상호적으로 작용하기 때문에 순서를 정하기가 어렵지만 논의의 편의를 위해 텍스트의 표면구조→텍스트 기저(text base)→상황모형의 세 단계로 나눈다(215-58). 우선 텍스트의 표면 구조는 맥락과 무관한, 융통성 있으면서도 일관성이 떨어지는 느슨한 명제<sup>35)</sup> 그물 조직이 형성되는 단계이다. 다음 단계인 텍스트 기저에서는 불필요하거나 모순되는 정보까지 포함된 다소 혼란스러운 텍스트 표면 구조에서 선별적으로 필수 요소를 가려내는 과정이 가동되면서(제약-만족 과정, constraint-satisfaction process) 그 짜임새가 가다듬어지고 어느 정도 일관성이 확보된다. 텍스트 기저는 텍스트로부터 도출된 요소로만 구성되어 있기 때문에 텍스트 자체만을 충실하게 반영하는 상태이다. 마지막은 텍스트 기저의 정보들을 전체적으로 통합하는 과정으로서, 이해 주체의 배경지식에 의해 텍스트 기저가 정교화(elaboration)되거나 독자의 신념에 따른 해석이 더해지면서 일관되고 정합적인 정신 표상인 상황모형이 생성된다. 요컨대 킨취의 텍스트 이해 모형이란 하위단계에서 텍스트가 해독되고, 해독된 정보는 독자의 인지 구조 안에서 일관성있게 선별·가공되며, 그것은 독자의 신념이나 배경지식에 의해 재가공되면서 개별적 맥락이 부여되는 과정으로서 이 세 단계는 복합적, 동시적, 연속적으로 일어난다.

텍스트 이해의 최종 단계인 상황모형의 본질은 여러 연구자들의 정의를 참조해 볼 때 좀 더 명확하게 드러난다. 상황모형은 “담화가 지시하고 있는 정황을 해석자가 재현”하거나(Singer and Leon 13), “텍스트, 혹은 텍스트의 해석에 대한 반응으로 만들어지는 정신적 정황을 재현”(Grabe 43)하며, “선행지식과 텍스트 속에 명시적으로 나타난 정보들의 통합을 반영”하는(Goldman, Golden and van den Broek 32) 텍스트 이해 방식이다. 이러한 정의들에서 찾아볼 수 있는 상황모형의 공통적 특징은 이해하는 주체의 텍스트 “해석”(interpretation)이다. 즉 텍스트 요소들로만 구성된 텍스트 기저와 달리 상황모형은 독자의 읽기 목적, 텍스트에 대한 기대, 장르 지식, 비슷한 이야기 상황, 일반적 배경지식, 정보의 중요성이나 흥미도에 대한 평가, 작가, 이야

35) 킨취는 기본적으로 주어부와 술어부로 구성된 ‘명제’를 이해, 또는 사고의 기본단위로 보고 있다. 그러나 오스틴(John L. Austin)과 그라이스(Paul Grice)는 인간의 사고 단위를 ‘남말’로, 포더(Jerry A. Fodor)는 자연 언어로 표현되는 ‘개념’로 보는 등 학자에 따라 관점이 다르다(킨취 17).

기, 장르, 에피소드에 대한 독자의 태도(혹은 추론), 텍스트 내용의 해석에 필요한 추론 등과 같은 텍스트 외적 요소들이 모형 구성의 핵심을 이룬다. 말하자면 상황모형을 만드는 것은 텍스트 기저에 새로운 명제를 더하여 만들어지는 것이 아니라, 그 텍스트 요소와 관련하여 독자의 장기기억에 있는 정보들이나 심상(독자의 기존 지식)을 이용가능하도록 만들어주는 것이다(킨취 143). 이처럼 상황모형은 텍스트 자체의 요소들과 이해 주체의 해석이 통합되어 생성되기 때문에 개별 독자들의 해석에 따라 서로 상이한 형태를 보이게 된다.

기본적으로 상황모형은 모든 종류의 텍스트 이해에 적용되지만 특히 문학 텍스트 독자로 형성하는 상황모형은 과학 교과서나 신문 사설란을 읽을 때 독자의 머릿속에 구축되는 정신적 표상과는 사뭇 다르다. 첫머리의 인용문에서도 확인할 수 있듯이, 설명이나 논증의 성격을 가진 텍스트 이해와 달리 문학 텍스트가 만드는 상황모형은 인간의 삶이 이루어지는 구체적 세계의 형태로 구축된다. 문학 텍스트가 독자로 하여금 정신적 병렬 세계를 창조하도록 만드는 것은 무엇보다도 시를 비롯한 일부 특수 장르를 제외한 대부분의 문학 텍스트가 인간의 삶과 구조적으로 유사한 내러티브 형식으로 구조화되어 있기 때문이다. 독자는 텍스트의 내러티브 구조를 청사진으로 삼아 구축한 텍스트 세계 안에서 등장인물의 행동과 주변 맥락에 맞추어 문학 텍스트의 상황모형의 각 국면을 시시각각 업데이트 한다. 바꿔 말하면 문학 텍스트를 이해하는 독자는 텍스트를 통해 재현되는 등장인물의 삶을 정신적으로 시뮬레이션(mental simulation)하는 것이다.

그런데 독자는 단순히 등장인물의 외적 행동만을 시뮬레이션하는 것은 아니다. 「애러비」를 읽는 독자는 창문 밖을 내다보거나 친구 누이의 뒤를 쫓는 소년의 행동뿐만 아니라 우연한 만남을 가장하고자 무심한 척 행동하는 의도나 여인의 이름을 마음에 떠올릴 때의 황홀함 등 소년의 구체적 심리적 상태 역시 함께 경험한다. 즉 문학 텍스트를 이해하는 독자는 암시적인 등장인물의 내적 동기나 의도, 그리고 구체적 감정까지도 함께 시뮬레이션하면서 등장인물의 처지에 ‘공감’(혹은 ‘감정이입’, empathy)할 수 있다.

실제 내러티브 텍스트 이해에 있어서 정신적 상황모형의 양상을 고찰하는

심리학 실험들은 실험 대상자들이 스스로 구축한 상황모형 속에서 텍스트에 명시되지 않는 부분, 즉 예측 가능한 지형지물뿐만 아니라 등장인물의 암시적 동기나 의도를 함께 시뮬레이션하는 공감 현상을 증명한다(Glenberg, Meyer, and Lindem 69-83; Bower and Morrow 44-8; Zwaan and Radvansk 162-85). 예컨대 보워와 모로우의 연구에서는 실험대상자들에게 각각 4개의 방이 있는 두 건물의 지도를 외우게 한 후 그곳을 배경으로 주인공이 움직이는 간단한 내러티브 텍스트를 읽으면서 방에 들어있는 물건들의 위치를 대답하는 테스트를 실시하였다. 연구자들의 예상대로 대상자들은 현재 가장 초점을 두고 있는 부분, 즉 등장인물이 현재 위치하고 있는 곳의 물건에 대한 반응시간이 가장 빨랐다. 예를 들어 “주인공은 방 1에서 나와 방 4로 들어갔다.”라는 문장을 읽은 후에 대상자들은 지금 막 들어간 방 4의 물체를 가장 빨리 인식했고, 방금 떠난 방 1, 같은 건물의 방 3, 다른 건물의 방 4의 순으로 반응 시간이 점점 길어졌다. 이 결과는 텍스트를 읽는 내내 독자는 행위자의 움직임에 계속 주의를 쏟고 있으며 행위자가 현재 처해있는 공간이 독자의 기억구조에서 가장 활성화된다는 점을 보여준다.

이처럼 대상자들이 텍스트를 이해하면서 주인공의 움직임을 계속 쫓는 이유는 주인공의 동기나 의도를 정신적으로 시뮬레이션하기 때문이다. 즉 내러티브 텍스트의 핵심적 사건은 인물의 목적이나 의도와 관련되어 있기 때문에 등장인물이 특정한 장소로 움직이면 독자는 그가 의도적으로 갔을 것이라 추론하여 해당 장소와 관련된 모종의 행동을 기대하게 될 뿐만 아니라 그곳과 관련된 지형지물에 잠재적으로 등장인물의 의도를 관련시킴으로서 특정 장소가 독자의 인지 체계 내에서 가장 활성화되는 것이다(Bower and Morrow 47-8). 결과적으로, 독자가 주인공의 의도를 짐작하여 인지적으로 집중하고 있는 공간 주변의 물체들에 관한 기억은 그렇지 않은 공간의 물체들의 기억보다 인출 속도가 빠르다.

특히 주인공이 무언가를 생각하는 텍스트 장면에서의 실험 대상자의 관심은 주인공의 물리적 장소가 아니라 생각에 나타나는 정신적 장소였다. 예컨대 “방 1에 앉아 있던 주인공은 문득 주말까지 페인트로 방 3을 새로 칠해야 한다는 사실을 떠올렸다”라는 문장을 읽은 직후 방 1과 방 3의 물건들에 대

한 반응 시간은 주인공이 생각하는 장소인 방 3이 실제 주인공이 머물고 있는 방 1보다 빨랐다. 즉 독자의 머릿속에는 현재 주인공의 심리적 장소의 심상이 물리적 장소의 심상보다 더 활성화되어 있는 것이다. 독자는 텍스트 등장인물의 외적 움직임만을 쫓는 것이 아니라 내적 관점까지도 함께 공유하고 있다는 것을 말해주는 이 결과 역시 독자는 주인공의 의도를 정신적으로 시뮬레이션 한다는 점을 재확인시켜 준다.

이 연구와 취지가 비슷한 다른 연구들에서도 독자는 텍스트에 묘사되어 있거나, 혹은 직접 언급되지 않더라도 상식적으로 추론된 지형지물이나 물체들이 위치한 상상의 공간 지도 안에서 주요 인물들의 의도에 주의를 쏟으며 텍스트 진행에 따라 상황모형을 끊임없이 업그레이드하고 있다는 점을 공통적으로 보여준다. 정신적 시뮬레이션을 통해 독자가 텍스트 주인공이 특수한 의도에 따라 공간을 대하는 방식과 동일한 공간 체험을 한다는 점은 결국 내러티브 텍스트를 이해하는 독자는 실제 세상에서 타인을 이해할 때와 별로 다르지 않은 인지적 추론 양상을 보여준다고 할 수 있다.

한편 내러티브 텍스트 세계를 경험하는 독자는 주인공의 감정 상태도 함께 시뮬레이션함으로써 정서적 공감을 이룰 수 있는데, 인간은 실체가 아닌 가상의 상황에서도 상상력을 통해 감정적 반응이나 신체의 생리적 변화를 유발할 수 있다는 다수의 심리학 실험 결과들이 이런 독자의 정서적 공감을 간접적으로 뒷받침해 준다(Rozin, Millman, and Nemeroff 703-12; Rozin and Fallon 23-41; Dadds, Bovbjerg, Redd and Cutmore 89-103). 예컨대 대즈, 밥저그, 레드와 커트모어의 연구는 심상(mental imagery)<sup>36)</sup>과 관련한 기존의 자극과 반응 연구를 통해 특정한 생리적, 행동적 반응을 이끌어 내는 실제 자극물을 인간의 상상만으로도 대체할 수 있는 가능성을 검토하는 논문이다. 그들은 주로 불안 장애나 특정 공포증, 정신적 트라우마를 겪는 환자들의 치료 목적으로 심상 트레이닝이 폭넓게 연구·사용되고 있으며<sup>37)</sup> 실질적인 성과도 입증되었다는 점을 언급하면서 여러 가지 간접적, 직접적 연구들을 실례로 상상력의

36) 심상은 “외적 지각 정보가 없이 지각과 비슷한 정보를 처리하는 것”(앤더슨 117)을 의미한다.

37) 예를 들면 사람 발자국 소리만 들으면 불안 증세를 겪는 사람의 경우 발자국 소리는 불안 증세를 일으키도록 조건화되어있다. 이런 환자는 정신적인 이미지 트레이닝을 통해 발자국 소리를 안정감을 일으키는 반응(예컨대 평화로운 초원)과 연결되도록 새로이 조건화시킴으로서 발자국 소리로부터 불안이라는 조건 반응을 소멸시킬 수 있다.

힘에 관한 경험적 증거들을 다양하게 제시하고 있다.

그 중 하나는 인간의 시각과 시각적 이미지는 공통적인 뇌 영역을 활용한다는 연구 결과이다. 이런 결과를 보이는 이유는 인간은 이미 축적되어 있던 시각 정보들을 활성화하여 심상을 만들어내기 때문인데, 가령 특정한 시각적 심상 또는 촉각적 심상을 만드는 과정에서 뇌파가 만들어지는 영역이 실제 시각과 촉각에 관여하는 뇌 영역과 동일하다거나(Davidson and Schwartz 598-602), 오른쪽 두정엽이 손상되어 시각적으로 원편을 탐색하는데 어려움이 있는 환자의 경우 역시 심상의 원편 탐색에 문제를 보였다(Bisiach and Luzzatti 129-33)는 신경심리학의 임상적 증거들이 좋은 예이다. 이런 증거들은 심상을 만들어내고 조작하고 탐색하는 것은 뇌 기능적으로 외부세계와 관련된 신경적 시각 절차와 동일하다는 점을 간접적으로 증명한다(Dadds, Bovbjerg, Redd and Cutmore 92).

뇌 영역의 기능에 관한 증거들과 더불어, 대즈와 동료들은 심상이 생리적, 행동적인 실제 반응을 이끌어낸다는 직접적 증거들도 함께 제시한다. 주로 폭력이나 공포, 혐오스러운 음식과 같은 유해한 자극을 마음속에 떠올리는 것만으로도 사람들은 심장 박동이나 혈류 속도가 변하는 생리적 각성현상을 보이는데, 물을 마시면서 오렌지 주스라고 상상할 때 침 분비가 늘어나고 오렌지 주스를 마시면서 물이라고 생각하면 침 분비가 줄어드는 현상 등이 그러한 예에 속한다(Barber et al 374-80). 생리적 행동적 반응과 관련된 모든 연구 결과들을 심상만으로 설명하기에는 다소 조심스러운 면이 있는 것이 사실이지만, 대즈와 동료들은 적어도 인간의 상상의 힘으로 만든 심상이 인간의 감정적 생리적 반응을 유발할 가능성은 충분히 보여주었다고 할 수 있다.

지금까지 예로 든 여러 심리학 실험들은 인간이 정신적으로 타인의 행위나 특정 이미지를 시뮬레이션할 때, 비록 상상을 통한 대리 체험일지라도, 실제 세상 이해와 다름없이 인지적으로 추론하고, 또 실제 경험과 동일한 정서적, 생리적 변화를 일으킨다는 사실을 보여준다. 내러티브 텍스트를 읽는 독자 또한 직접 경험과 비교하여 물리적 움직임만 제외하면 그 본질은 동일하다고 할 수 있는 정신적 시뮬레이션을 수행한다는 면에서 인지적으로나 정서적으로 실제 세상 경험과 다름없는 정신적 모형을 구축하고 조작한다고 할 수 있

다.

원론적으로 시뮬레이션은 “만일 P가 P\*를 적절하게 복제하거나, 되풀이하거나, 닮았다면, 그리고 그로 인하여 P가 그 목적이나 기능 중 일부를 수행한다면, P의 과정이 P\*의 과정을 시뮬레이션한다”(a process P simulates a process P\*, if and only if P duplicates, replicates, or resembles P in relevant respects, and P fulfils one of its purposes or functions thereby)라고 정의된다 (Goldman 37). 시뮬레이션은 컴퓨터나 생물학, 기상학 등 다양한 분야에서 복제나 모사처럼 대상과 똑같은 과정을 되풀이 할 때 사용되는 개념이지만, 텍스트 이해 과정에서 인간의 마음속에서 상상적으로 일으키는 정신적 시뮬레이션은 그 과정이 약간 다르다. 「애러비」 독서 체험에서도 확인할 수 있듯이 정신적 시뮬레이션은 텍스트 요소들의 단순한 되풀이에만 그치는 것이 아니라 시뮬레이션 하는 주체, 즉 텍스트를 읽는 독자 자신의 해석과 판단이 개입된 적극적인 행위이다. 특히 내러티브 텍스트의 경우 직접 제시되지 않는 등장인물들의 의도나 사건들 사이의 인과성 파악이 텍스트 이해의 핵심을 이루기 때문에, 내러티브 세계 속에서 독자가 수행하는 정신적 시뮬레이션은 생물학적인 복제나 컴퓨터 프로그래밍에서의 사본의 개념과는 그 성격이 판이하게 다르다. 그렇다면 인간의 독특한 정신적 시뮬레이션 능력은 과연 인간에게 어떤 역할을 하는가?

진화론적 관점에서는 인간의 시뮬레이션 능력을 개체의 생존과 번성을 위한 매우 중요한 수단의 하나로 여긴다. 동물행동학자이자 진화생물학자인 리처드 도킨스(Richard Dawkins)는 인간 행동을 유전자로 설명하는 『이기적 유전자』(*The Selfish Gene*)에서 인간의 시뮬레이션 능력은 예측 불허의 환경에서 미래를 예측하기 위해 유전자가 취할 수 있는 가장 효과적이고 흥미로운 방법 중 하나라고 말했다. 인간의 유전자가 향후 인간이 어떤 환경에 처하게 될지에 관한 모든 경우의 수를 예측하는 것은 사실상 불가능하다. 유전자가 할 수 있는 일이라고는 “예상할 수 있는 많은 우발적 사건들에 대처하기 위한 규칙과 충고를 사전에 프로그램으로 만들어 최선의 대책을 강구해 두는 것”(117) 뿐이다. 도킨스는 생존을 위한 일반적 전략의 하나로 유전자는 서로 다른 성격의 학습 능력을 만들었다고 말하는데, 하나는 실제 시행착오를 겪

으면서 미래를 예측하기 위한 경험을 축적하는 직접적인 방법이며 다른 하나는 정신적 시뮬레이션을 통해 실제 일어날 일들의 근사치에 대한 경험을 얻는 간접적 방법이다. 그는 직접적 시행착오의 문제점으로 “‘시행’은 시간과 에너지가 들고, ‘착오’는 생명을 위협할 수도 있다는 문제”를 지적하면서 정신적 시뮬레이션은 시행착오의 학습법에 비하여 신속과 안전을 장점으로 갖는다고 하였다.<sup>38)</sup>

도킨스의 요지는 인간의 정신적 시뮬레이션 능력은 인간의 생존과 직결되는 미래 예측에 있어서 직접적인 경험을 대체하는 안전하고 효율적인 방식으로 진화해 온 인지 능력이라는 것이다. 불확실한 상황에서 가장 유리한 결과를 얻기 위해 유전자가 인간에게 남긴 학습 기제인 정신적 시뮬레이션의 예측 기능은 이 장에서 다루는 문학 텍스트 독서 체험에 수반되는 독자의 정신적 시뮬레이션의 공감 기능을 설명하는 데에도 유용하다. 말하자면 원시 인류에게 있어서 정신적 시뮬레이션이 생존을 위한 지식을 얻는 주요한 학습 기제였다면 문학 텍스트 독자의 정신적 시뮬레이션의 공감 기능은 상대방의 의도나 감정을 예측하도록 해 준다는 점에서 타인을 이해하는 기본적인 학습 기제로 볼 수 있다. 기실 언어가 인간 삶의 중심을 차지하는 오늘날에는 타인의 의도를 예측하고 그에 적절하게 대응하기 위한 소통의 문제가 맥락상 원시 인류의 물리적 생존 문제만큼이나 중요하게 여겨진다고 생각된다. 이런 측면에서 생각해보면 문학 텍스트 독서를 통한 타인과의 공감은 단순한 예술적 체험을 넘어 타인과의 소통을 매개하는 강력한 교육적 효용을 지니고 있다고 할 수 있다.

최근 시뮬레이션이 갖는 이런 공감적 기능을 타인의 마음 읽기에 작용하는 핵심적 인지 매커니즘으로 보는 ‘모방 이론’(simulation theory)이 기존의 ‘마음

---

38) 도킨스 주장과 관련된 텍스트 부분은 다음과 같다. “미래에 무엇이 얼마나 있을까를 결정해야 한다면, 당신은 시뮬레이션이라는 방법을 이용할 것이다. 당신은 머릿속에 택할 수 있는 대안들을 택했을 때 각각 어떤 일이 생길까를 상상한다. 이때 당신이 머릿속에 그리는 것은 세상 모든 것의 모형이 아니라 관계가 있을 법한 항목들의 모형이다. 당신은 마음의 눈으로 그 항목들을 생생하게 보기도 하고, 그 항목들의 추상개념을 상상하고 조작할 수도 있다 어느 경우에도 당신의 뇌 어딘가에 당신이 상상하고 있는 사물들의 실제 공간 모형이 있을 리 없다. 그러나 컴퓨터의 경우와 같이, 뇌가 어떻게 세상의 모형을 표상하느냐에 대한 세부 내용보다는 뇌가 그 모형을 사용하여 앞으로 일어날 수 있는 일들을 예측할 수 있다는 사실이 더 중요하다. 미래를 시뮬레이션할 수 있는 생존 기계(survival machine)는 시행착오를 통해서만 학습할 수 있는 생존기계보다 한 단계 앞서 있는 것이다”(122).



의 이론'의 대안으로 새로이 주목받고 있다. 기존 '마음의 이론'에서는 인간은 인지적 추론에 의존하여 타인의 의도를 이해한다고 본다. 즉 백지 같은 마음 상태로 태어난 아기는 부모를 비롯한 주변 사람들과의 사회적 상호작용 속에서 일어나는 특수한 행위와 그에 수반하는 결과를 반복 관찰함으로써 그 사이를 매개하는 타인의 정신적 상태를 추론하는 능력을 발달시킬 수 있다. 그러나 고든(Robert Gordon), 힐(Jane Heal), 골드만(Alvin I. Goldman) 등은 인간은 이론적 추론이 아니라 타인의 행동을 정신적으로 따라함으로써 마음을 읽을 수 있다고 주장하는데, 예컨대 골드만은 『모방하는 마음』(*Simulating Minds*)에서 인간이 타인의 마음을 이해하는 과정은 “자기 자신을 타인의 입장에 투사하는 발견적 행위”(the heuristic of projecting oneself into the target's shoes, 431)를 통해 이루어진다고 말한다. 다시 말해 인간은 정신적으로 대상이 나타내는 것과 동일한 가상의 상태를 만들어냄으로써 대상이 갖는 감정, 신념, 결심 등을 공유할 수 있는 것이다.

인간 이해에 대한 공감적 접근법인 모방 이론은 인간의 뇌 속에는 타인의 행위를 관찰하기만 해도 실제 그 행동을 했을 때와 동일하게 활성화되는 신경 세포인 거울 뉴런(mirror neurons)이 존재한다는 사실이 발견되면서 한층 더 설득력을 얻고 있다(장대익 181-85). 원래 거울 뉴런은 이탈리아 파르마 대학의 신경과학 연구팀이 마카크 원숭이의 특정 행동과 신경세포의 관계를 연구하는 중에 우연히 발견되었다. 연구원이 손을 쥐는 행위를 바라보던 원숭이의 뇌에서 갑자기 원숭이 자신이 직접 손을 쥔 때 활성화되는 신경세포가 반응을 보였던 것이다.

이처럼 모방 이론에 생물학적 근거를 부여해 주는 거울 뉴런의 존재는 우리의 뇌가 실제 상황과 시뮬레이션 상황을 구별하지 못함을 시사해 준다는 점에 있어서 문학 텍스트 독서 체험의 공감 기능과 의미있는 연결점을 갖는다. 즉 문학 텍스트 독서에서 정신적으로 시뮬레이션되는 등장인물의 정신적 육체적 행위는 독자의 뇌의 입장에서는 실제와 다를없는 상황이다. 말하자면 문학 텍스트를 읽고 있는 독자의 뇌는 물리적으로는 독자에게 속해있지만 사실상 텍스트 속 등장인물의 뇌인 셈이다. 요컨대 거울 뉴런의 모방 기능은 문학 텍스트를 통한 정신적 시뮬레이션이 타인을 이해하는 근원으로 작용한

다는 사실을 뇌 과학적으로 다시 한 번 재확인해 주고 있다.

타인의 행위를 정신적 시뮬레이션하면서 얻는 공감 기능의 중요성은 오늘날 갑자기 부상한 사안이 아니다. 이미 기원전 플라톤이나 아리스토텔레스는 인간의 문학 경험의 본질은 모방(mimesis)에 있다는 사실을 직관적으로 알고 있었다. 특히 아리스토텔레스는 『시학』에서 “모방한다는 것은 어렸을 적부터 인간 본성에 내재한 것으로서 인간이 다른 동물들과 다른 점도 인간이 가장 모방을 잘 하며, 처음에는 모방에 의하여 지식을 습득한다는 점에 있다”(22)라고 하면서 타인의 경험을 대리 체험하는 정신적 시뮬레이션은 인간 본능에 가까운 핵심적인 인지 기능이면서, 동시에 세상 이해를 위한 지식을 주는 교육적 측면이 있다는 점을 꿰뚫어보고 있었다.

그렇다면 타인의 행위를 정신적으로 시뮬레이션하는 행위는 왜, 어떤 인지적 기제에 의하여 이해 대상의 동기나 의도, 감정이나 신체적 상태를 동일하게 경험하도록 만드는가? 독자의 공감과 관련된 문제는 킨취의 텍스트 이해 모델에서 텍스트 자체의 의미 구조인 텍스트 기저보다는 텍스트가 재현하는 상황의 해석과 직결된다는 점에서 상황모형 단계를 자세히 살필 필요가 있다.

상황모형을 구축하는 핵심 기제는 독자의 인지적 추론이다. 앞서 자세히 살펴보았듯이 추론이란 현재 이해 대상을 우리의 기억 속에 저장된 자원들과 연결시키는 인간의 기본적 인지 기제이다. 지시어 파악과 같은 비교적 간단한 것을 제외하면, 텍스트 이해에 있어서 일반적인 추론 과정에는 먼저 인간의 마음속에 장기 기억의 형태로 저장되어 있으면서 현재 이해의 대상인 텍스트 요소들과 관련있는 특정한 정보가 추론의 자원으로 인출되어야 한다. 독자는 인출된 기억 자원을 통해 비로소 텍스트 요소들을 해석하여 상황모형을 구축한다.

그런데 문학 텍스트를 통해 독자가 구축하는 상황모형은 등장인물의 구체적인 삶의 양상이라는 점에서 문학 텍스트 이해에서 가장 주요한 독자의 추론 대상은 바로 등장인물의 의도나 동기, 감정 같은 인간 삶의 정신적 자질들이다. 독자는 텍스트 상에는 전혀 나타나지 않는 의도나 정서를 이해하기 위해 이 대상들과 관련된 배경 지식을 장기 기억구조에서 가져와야 한다. 이때 인

출되는 배경지식은 다름 아닌 이해 대상과 유사한 맥락을 가진 독자 자신의 삶의 경험이다. 설명이나 논증과 같은 과학적 텍스트 장르의 이해 과정과 내러티브 텍스트의 이해 과정이 결정적으로 차이를 보이는 부분이 바로 여기이다. 과학적 텍스트 장르는 독자의 개인적 경험이나 취향과는 상관없이 대체로 텍스트 기저의 논리 전개에서 크게 벗어나지 않는 단일한 상황모형이 생성된다. 그러나 문학 텍스트는 의도적 행동과 특수한 감정이 관련되어 있는 독자 자신의 일상적 삶의 이야기를 추론 자료로 이용하기 때문에 독자 개인의 경험에 따라 다중 수준에서 여러 개의 상황모형이 구축될 수 있다(킨취 162).

예컨대 앞서 예시된 「애러비」를 읽고 상황모형을 구축하는 독자는 텍스트에 묘사된 상황에 관한 자신의 과거 경험과 그에 부수하는 의도성이나 정서와 같은 텍스트 바깥의 정보들을 텍스트 이해에 끌어들인다. 그것을 토대로 독자는 소년의 집이나 거리 풍경 같은 구체적인 공간뿐만 아니라, 소년의 행동에 관한 동기와 의도, 한 여인을 향한 소년의 애절한 감정을 포함하여 하나의 견고한 세계 속에서 의도있게 행위하는 인물에 관한 전반적인 상황을 독자 자신의 경험의 틀 안에서 일관성있게 재현해 낼 수 있다. 다시 말해 상황모형 하에서의 텍스트 이해 과정은 작가가 우리에게 이해시키려는 것뿐만 아니라 우리가 텍스트에 대해 어떻게 느끼는가 또한 중요하다(Grabe 43). 이런 의미에서 문학 텍스트 이해는 독자 자신의 경험에 근거한 텍스트에 대한 반응, 혹은 독자의 텍스트 해석을 재현하는 것이라 할 수 있다. 요컨대 문학 텍스트 이해에 들어있는 공감의 원리는 바로 추론을 위한 배경 지식으로서 이해 대상과 유사한 자기 이야기 발견에 있다고 할 수 있다.

단지 타인을 마음속으로 묘사하는 시뮬레이션만으로도 그 사람의 마음을 읽을 수 있다고 보는 모방 이론에서도 인식 주체의 기존 경험에 의한 최소한의 추론은 필수적이라고 보고 있다. 모방 이론의 자기 귀인 문제를 다루기 위해서는 먼저 시뮬레이션의 과정을 살펴 보아야 한다.

골드만에 따르면 타인의 의도를 읽는 인간의 정신적 시뮬레이션은 즐거움이나 혐오 등 상대 얼굴에 나타난 감정 흉내 내기(mirroring)와 같은 저차원적(low-level)인 것에서부터 타인의 입장이 되어보는 고차원적(high-level)인 것에

이르기까지 다양한 수준이 존재한다(Goldman 113-91). 저차원적인 시물레이션은 의식 이전에 거의 자동적으로 일어나는 과정으로서 비교적 간단한 구조로 이루어진데 비하여 고차원적인 시물레이션은 시물레이션을 수행하는 당사자의 의식적 통제가 개입되는 다소 복잡한 구조의 인지 기체로서 상대의 행동의 의도나 이유를 추측하기 위해 상상적으로 행동해보는 과정 등이 이에 해당된다.

단순한 감정 흉내 내기든 타인과 입장 바꾸기든 타인의 의도를 읽기 위한 시물레이션은 크게 두 단계를 거쳐 일어난다. 첫 번째는 마음속으로 시물레이션을 할 대상을 떠올리는 심상화 과정으로서, 그 대상에 따라 자동적이고 간단한 과정이거나 혹은 의식적 노력이 드는 과정일 수도 있다. 두 번째 단계는 “투사”(projection)하는 과정으로서 시물레이션을 통해 자신의 마음에서 만들어진 정신적 상황을 대상에게 귀인(attribution)하는 단계이다. 바로 이때, 골드만은 타인에게 귀인하는 제삼자 귀인(the third-person attribution)이 일어나기 전 반드시 자기 귀인(self-attribution)이 일어난다고 주장한다. 즉 시물레이션의 주체는 언제나 자기 자신의 정서나 심리 상태를 통해 타인의 상황을 견주어 보게 되는데 그 이유는 자기 스스로 시물레이션으로 표상된 정신적 상태가 어떤 것인지 인식하지 못한 상태에서 그것을 제삼자에게 투사하는 것은 불가능하기 때문이다.

모방 이론은 타인의 의도를 이해하는 인간의 마음 작용을 설명해주는 타당성 있는 인지 모형의 하나이다. 타인의 마음 읽기를 위해 전적으로 모방 이론에만 기댈 수는 없겠지만 모방 이론의 기제는 문학 텍스트 독서 체험 속에서 정신적 시물레이션을 수행하는 독자의 마음 작용을 분석하는 데에는 시사하는 바가 크다. 문학 텍스트 독서 체험에서 타인의 의도와 감정을 이해하게 되는 것도 바로 텍스트 세계를 시물레이션하면서 독자 자신의 삶의 경험과 느낌을 등장인물의 상황에 투사하기 때문이다. 궁극적으로 타인의 마음 읽기는 자신의 마음 읽기를 토대로 이루어지는 것이다.

독자 자신의 삶의 경험을 바탕으로 문학 텍스트의 내용을 정신적으로 시물레이션하는 인지적 내러티브 이해 과정은 내러티브를 “신체화된 인지”로서 인간 마음의 기본 구조로 보았던 터너의 논지 속에서 더욱 의미가 선명하게

드러난다. 앞서 서론에서 살펴보았듯이 “신체화된 인지” 개념은, 컴퓨터의 계산구조와 유사한 단순한 정보처리 기계로 여겼던 초기 인지주의의 정형화된 마음의 개념을 확장하여, 뇌와 몸, 그리고 몸이 경험하는 환경으로까지 연결하여 융통성 있게 이해하려는 80년대 이후 최근 인지과학적 사고의 변화에서 비롯되었다. 인지철학자인 로이드의 표현을 빌자면 우리 마음의 구조는 추상적이고 비물질적인 정신에서 발현한 것이 아니라 뇌 속의 신경세포들, 그리고 외부 환경과의 상호 작용으로 얻어진 몸의 경험에서 생겨난 것으로서 궁극적으로 신체에 바탕을 두고 있다.

주지하듯 이야기(내러티브)는 우리가 매일 매일의 삶 속에서 늘 수행하는 일상적 의미 만들기 행위일 뿐만 아니라 인류 문화를 이루는 핵심 요소 중 하나이다. 인간의 삶을 구성하는 내러티브의 보편성에 대하여 바르트는 “(내러티브는) 어떤 시대, 어떤 장소, 어떤 사회에도 존재하는 것, 인간 역사와 함께 시작되었으며 이 세상 어디에도 내러티브 없이 사는 사람은 없다. 내러티브는 초국가적, 초역사적, 초문화적인 것이다. 그것은 삶이 그러하듯 그냥 거기에 있다”고 논평한다(251-2). 이처럼 우리 삶 곳곳에서 경험할 수 있는 내러티브의 편재성, 그리고 인간 삶에서 차지하는 핵심적 역할로 인하여 터너는 내러티브를 인간의 기본적 마음의 구조를 이루는 “신체화된 인지”로 본다.

터너에 따르면 “신체화된 인지”로서 내러티브의 핵심적인 인지 처리 과정은 바로 우화적 이해이다(5). 우화의 핵심 원리는 이야기(story)와 투사(projection)라는 두 가지 지식의 기본 형태의 내재적 결합이다. 우화는 먼저 이야기 상상하기, 즉 우리의 이야기 지식에 의해 구성된 사물, 사건, 인물의 복합체(a complex)를 이해하는 것으로 시작하고, 그런 다음 그 이야기를 다른 이야기로 투사한다. 터너는 이러한 이야기와 투사의 결합은 의미구성을 위한 우리의 가장 명민한 정신적 과정 중 하나로서 우화는 단순히 문학 영역만의 것이 아니라 우리 개념 체계의 본질로부터 필연적으로 나온 것이라 말한다.

터너는 전형적인 문학적 우화 이외에 우리가 일상생활에서 흔히 경험하는 우화적 이해 방식의 하나로 속담을 든다(6). 예컨대, “호랑이 없는 굴에 여우가 왕 노릇 한다”(When the cat's away, the mice will play)라는 속담 속에 내재된 이야기는 상사와 직원들, 교사와 학생들, 혹은 경찰과 도둑의 이야기 등

다양한 상황으로 투사된다. 이때 속담의 실제 적용 대상인 목표 이야기는 전혀 언급조차 되지 않는 경우가 대부분이다. 그러나 이야기와 투사라는 기민한 정신적 능력을 가진 인간은 즉각적으로 “명백하게 드러난 원래 이야기”(overt source story)를 “가려져 있는 목표 이야기”(covert target story)로 투사하여 의미를 이해한다. 터너는 문장을 해석하고 의미를 구성하는 이러한 내러티브적 정신 작용은 평소에 너무나 자연스럽게 이루어지기 때문에 우리는 그 아래 어떤 내적 기제가 놓여 있는지 거의 의식하지 못하고 있지만 실상 인간은 일상적인 발화를 이해하는 데에 우화라는 매우 복잡한 인지 기제를 상용한다고 강조한다. 이처럼 인간의 내러티브적 의미 만들기가 일상적이라는 사실에서 내러티브의 원리는 “신체화된 인지” 구조로 볼 수 있다. 다시 말해 우리의 마음은 “문학적 마음”의 구조를 갖고 있는 것이다.

정신적 시뮬레이션을 통해 자신의 경험을 추론의 자원으로 타인의 이야기를 대리 체험하는 내러티브의 인지적 처리 과정은 터너 식으로 바꿔 말하면 타인의 이야기가 의미하는 추상적 가치를 자신의 경험으로 투사하는 우화적 이해 과정이라 할 수 있다. 이런 의미에서 문학 텍스트 독서 중 독자 경험은 가장 전형적인 “문학적 마음” 구조의 작용이라 할 수 있다. 즉 문학 텍스트의 시뮬레이션을 통해 독자는 원래 이야기보다는 목표 이야기인 자기 자신의 경험의 의미에 초점을 맞추는 인지적 과정을 거치게 된다. 요컨대 문학 텍스트 독서 중 독자 경험이란 타인의 이야기를 자신의 경험으로 재서술해 나가면서 타인의 경험을 자신의 것으로 전유하는 행위라 할 수 있다.

#### 4. 현실 세계로의 귀환

1975년 여름 미국 극장가에서는 가상의 휴양지를 찾은 피서객들을 공격하는 식인 상어를 뒤쫓는 스릴러 영화 『조스』(*Jaws*)를 개봉했다. 벤츨리(Peter Benchley)의 동명 소설을 바탕으로 한 이 영화는 애초 기대 이상의 센세이션을 일으키는 바람에 실제로 그해 여름 바다를 찾으려던 사람들이 상어 출몰에 불안을 느껴 바다를 꺼리는 사회적 기현상을 낳았다. 당시 미국 언론들은 『조스』로 인한 사람들의 바다 기피 현상을 관심있게 다루었는데, 1975년 7월

28일자 『뉴스위크』(*Newsweek*)의 「조스 마니아」("Jawsmania")도 그 중 하나이다. 이 기사는 상어 공격으로 사망할 확률은 벌에 쏘이거나 번개를 맞고 사망할 확률보다 훨씬 낮으며 정작 해변을 찾을 때의 위험은 교통사고라고 진단하는 저명한 해양생물학자 존 프레스콧(John Prescott)의 과학적 설명을 함께 곁들이며 픽션의 허구적 사건을 실제 위험으로 느끼는 독자들을 안심시키고자 하였다. 그러나 이미 상어에 대한 공포가 널리 각인된 이상 아무리 논리적이고 과학적인 증거를 제시하여도 사람들의 두려움을 감소시키는 데는 별 소용이 없었다(Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds* 16-7).

한편 1962년에 출간된 레이첼 카슨(Rachel Carson)의 『침묵의 봄』(*Silent Spring*)은 미국 환경 운동사에 큰 전환점을 가져온 저서이다. 인간의 편의를 위해 무분별하게 사용되었던 살충제와 제초제 같은 화학 물질들이 생태계에 끼치는 해악을 심도있게 고발하는 이 책으로 말미암아 미국 내에서는 화학약품 회사에 대한 법정 소송과 광범위한 대중 항의 시위가 촉발되어 1963년 살충제 사용에 대한 정부 차원의 조사가 단행되고 1970년 환경 보호청이 신설되었을 뿐만 아니라 결국 디디티(DDT)같은 유독 살충제 사용이 세계적으로 금지되는 결과를 낳았다.

근육은 균형을 잃었고 날거나 서있지도 못했지만 이 새는 계속에서 날개를 펴득었고, 누워 있을 때는 두 발가락들은 오그렸다. 부리는 열려 있었고 숨을 쉬는 것도 너무 힘에 겨워 보였다.

보다 더 애처로운 것은 땅다람쥐가 보여준 다음과 같은 무언의 증거였다. 땅다람쥐가 죽어있는 모습은 가장 특이했다. 다람쥐들은 등을 활처럼 굽히고, 오그라진 발과 앞다리는 가슴팍에 모은 채 죽어 있었다. . . 머리와 목은 축 늘어져 있었고, 입에는 죽어가면서 땅에서 몸부림을 친 것을 나타내는 진흙이 묻어 있었다. (93)

위 인용문은 1950년대 중반 미국 일리노이 동부 셀던 지역에 딱정벌레 구제를 위해 무차별적으로 살포된 살충제의 독성으로 인하여 필사적으로 몸부림치며 죽어가는 동물의 모습을 독자들에게 충격적이면서도 선명하게 제시하고 있다. 이 책이 갖는 커다란 파급력의 중요한 이유 중 하나는 바로 화학 약품

의 독성과 그것들의 맹목적인 살포로 인한 생태계의 교란과 피해 상황을 문학적 내러티브를 통해 대중들이 쉽게 공감하도록 했기 때문이다. 다시 말해 카슨은 『침묵의 봄』에서 자칫 딱딱해 질 수 있는 과학적, 사회적 지식을 문학적 감수성과 결합하여 독자의 이성이 아닌, 독자의 마음에 호소했고, 이런 마음의 공감력으로 이 책은 이토록 전 세계에 즉각적인 반향을 불러일으킬 수 있었던 것이다.

픽션이든 현실에서 일어났던 사건이든 내러티브가 가지는 실제적인 힘은 비단 오늘날의 관심사만은 아니다. 일찍이 플라톤은 『국가』(*The Republic*)의 2권과 3권에서 이야기의 중요한 교육적 기능을 언급한다. 그는 아이들을 교육하는데 있어서는 체육과 음악보다도 설화(mythos)를 먼저 이용해야 하며 아이들을 돌보는 보모들과 어머니들은 “설화로써 아이들의 마음(혼)을 형성해 주도록 설득”해야 한다고 주장했다(165-6). 이는 마음의 유연성이 큰 아이들의 경우 설화의 내러티브 형식이 기본적인 마음의 틀을 형성하는데 교육적으로 매우 유용하다는 사실을 암시하는 것이다. 그러나 플라톤은 바로 이런 이유 때문에 설화가 아이들에게 미칠 잠재적인 해악에 대해서도 크게 염려한다.

“그렇다면 우리가 아이들로 하여금 아무나 지어낸 아무 이야기든 딱치는 대로 듣게끔 이토록 경솔하게 내버려 둠으로써, 그들이 성장했을 때, 그들이 가져야만 할 것들로 우리가 생각하고 있는 것들과는 대개 반대되는 생각들을 그들의 마음속에 지니게끔 할 것이지?”

“결단코 내버려 두지는 않을 것입니다.”

“우리로서는 무엇보다도 설화 작가들을 감독해야만 하겠거니와, 그들이 짓는 것이 훌륭한 것이면 받아들이되, 그렇지 못한 것이면 거절해야만 될 것 같으이. . .” (166)

플라톤은 이야기가 인간의 마음의 틀을 형성하는 강력한 힘을 가지고 있다는 점을 잘 알고 있었기 때문에 바르지 못한 자들이 바른 자들보다 더 이득을 누리고 행복한 삶을 사는, 도덕적으로 옳지 못한 이야기들을 설화 작가들이 지어내는 것을 크게 우려하였다(199). 작가들을 감시하여 아무 이야기나 지어 내지 못하게 해야 한다는 플라톤의 생각은 중국에 진리의 모방(그것도 3단계



나 떨어져 있는 모사)일 뿐인 문학은 시민들의 마음을 유혹하여 이성을 마비시킨다고 비난하면서 10권의 시인 추방론으로까지 이어진다. 그러나 이처럼 극단적인 주장을 펼친다는 사실 자체로도 플라톤 역시 인간의 마음과 행동을 변화시키는 강력한 내러티브의 힘을 근본적으로 인정한 셈이다.

『조스』나 『침묵의 봄』, 그리고 설화의 해악에 관한 플라톤의 염려에서 확인할 수 있듯이, 인간은 다른 그 어떤 재현양식보다도 이야기(내러티브)에 쉽게 설득당하며, 실제 세상의 가치 판단에도 영향을 받는 심리적 경향을 보인다. 이런 현상은 단지 허구에 지나지 않는 내러티브 양식의 문학 텍스트 역시 독자의 실제 삶에 모종의 영향력을 미칠 수 있는 수행적 힘이 있음을 강하게 시사한다.

소설이나 영화와 같은 허구적 정보들이 사람들의 현실적 의사결정에 영향을 미치는 경향이 있다고 할 때 우선 검증해 보아야 할 문제는 바로 허구 정보가 실제 세상 지식으로 구성된 인간의 기존 지식 구조에 어떤 방식으로 영향을 미치는가이다. 많은 인지심리학 연구자들은 이 문제를 허구 정보가 기존의 지식구조에 통합(incorporation)되는지 아니면 분리(compartmentalization)되어 다른 구조로 저장되는지의 문제로 포착했다. 만일 허구 정보가 통합되어 저장된다면 그것은 사실적 가치 판단 시 영향을 미치겠지만, 기존 지식 구조와 별개로 저장된다면 영향을 미치지 않을 가능성이 크기 때문이다.

루이스와 앤더슨의 연구는 허구 정보의 저장 방식과 관련된 후속 연구들에 실험의 기본 틀을 제시해 준다는 점에서 이 논의의 출발점으로 삼고자 한다(Lewis and Anderson 311-35). 그들은 사람들이 어떤 개념에 대해 더 많은 명제(proposition)를 알면 알수록 그 개념의 진위판별 속도가 느려진다는 “부채 효과”(fan effect)<sup>39)</sup>를 토대로, “조지 워싱턴은 『톰 소녀의 모험』을 썼다”와 같은 허구 명제의 학습이 조지 워싱턴과 관련된 실제 사실(예컨대 조지 워싱턴은 미국의 초대 대통령이다)의 진위 판별 속도에 영향을 미치는지를 알아보고자 하였다. 실험 결과 허구 명제를 학습한 뒤 실제 지식의 인출 반응에서 확인한 부채 효과를 확인할 수 있었고, 이것은 허구 정보가 기존 지식구조에

39) 앤더슨은 인간의 인지 구조 속의 한 개념 마디(node)에 다른 개념들이 덧붙여지면 마치 부채에 살이 점점 늘어나는 것과 같다 하여 “부채 효과”(fan effect)라고 명명했는데, ‘부채살’의 숫자가 더 많아지면 정보 검색 시간이 그만큼 늘어나 반응 시간이 늦어지는 결과가 초래된다.

통합 저장되는 것을 뒷받침해 주는 것 같았다. 그러나 후속 실험에서 허구 명제들끼리만, 혹은 실제 사실들끼리만 모아서 실시한 테스트(단독 테스트)와 둘을 섞어 실시한 테스트(혼합 테스트)의 반응 속도를 비교했더니 전자가 훨씬 빨랐다. 이 결과는 허구 명제가 기존 지식구조와 다른 독립 구조를 이룬다는 사실을 간접적으로 말해준다.<sup>40)</sup> 결론적으로 허구 정보가 기존 세상 지식 구조에 통합되는가 분리 저장되는가에 대해 루이스와 앤더슨의 연구는 둘 중 어느 한쪽도 아닌 애매한 입장에 머무르고 말았다.

피터슨과 포츠는 루이스와 앤더슨의 실험 절차를 좀 더 보완하여 재실험을 실시하였다(Peterson and Potts 403-20). 그들은 루이스와 앤더슨의 실험 요소들 중 “조지 워싱턴은 『톰 소여의 모험』을 썼다”와 같은 터무니없는 허구 명제를 제거하고 좀 더 현실적인 명제로 대체하여 허구 명제라도 진위 구별을 어렵게 만들었다. 그리고 한 집단에게는 사실이라고, 또 다른 집단에게는 허구라고 미리 언질을 준 뒤 반응 속도 테스트를 실시하였다. 그 결과 주어진 명제들을 사실로 여기고 실험에 임했던 집단에서는 루이스와 앤더슨의 첫 번째 실험 결과와 비슷한 부채효과는 확인되었지만, 두 번째 실험에서 나타났던 반응 속도의 차이는 거의 보이지 않았다. 이러한 피터슨과 포츠의 연구 결과는 다음과 같이 종합할 수 있다. 첫째 허구 명제는 사실이든 부채 효과가 나타났다는 것은 새 정보가 기존의 지식 구조에 통합되어 저장될 가능성을 암시한다. 둘째, 학습 자료가 허구나 실제냐에 관한 자료의 성격은 본질적으로 주어지는 것이 아니라 실험 참가자의 주관적 판단에 따라 달라질 수 있다. 세 번째, 새 정보가 현실과의 개연성이 높을수록 기존 지식 구조에 통합되는 정도가 높아진다.

그들은 실험 결과들을 토대로 새 정보의 성격에 따라 전체적(global), 국지적(specific) 형태로 구분되는 정보 통합의 모델을 제안하였다. 터무니없는 허구 정보는 일단 기존 지식 구조의 개념 마디(node)에 연결되지만, 그 정보는 다른 관련 마디까지는 영향을 미치지 못하는 국지적 통합 형태를 보인다. 반면 새 정보의 성격이 실제 사실과 가깝게 판단될수록 그것은 해당 개념 마디

40) 루이스와 앤더슨은 허구 명제가 독립 구조를 이루면 단독 테스트의 경우 검색 영역을 하나로 좁힐 수 있어서 반응 시간이 빨라지는데 반해, 혼합 테스트에서는 허구와 기존 지식의 두 구조를 모두 검색해야 하므로 반응 시간이 느려지는 것으로 보았다.

뿐만 아니라 그것과 관련된 다른 개념 마디에까지 광범위한 영향을 미친다. 예를 들어 “나폴레옹은 유명한 카드치기 선수였다”와 같이 정보의 성격이 실제 사실에 가깝게 느껴질수록 그 정보는 단순히 나폴레옹이라는 개념 마디에만 한정되는 것이 아니라 그 사람이 보유하고 있는 다른 관련 개념들과도 연결고리를 만들어 자신이 알고 있는 카드치기 선수들과 나폴레옹과의 연상을 생성하거나, 혹은 상습적인 카드놀이에 대해 평소 좋지 않게 생각하던 개인적 신념에 영향을 주어 카드놀이에 대한 연상 구조를 자체가 바뀔 수도 있는 것이다.

위의 두 실험이 단순한 명제 정보들과 기존의 지식 구조와의 통합 정도에 관한 연구였다면 포츠, 세인트 존, 그리고 커슨은 일관된 의미 맥락을 형성하는 내러티브 텍스트 정보가 인간의 지식 구조와 통합되는 방식에 관해 연구하였다(Potts, St. John and Kirson 303-33). 그들의 실험도 같은 이야기일지라도 독자의 사전 지식(허구 혹은 사실)에 따라 기존 지식 구조에 저장되는 방식이 다르다는 점을 보여주면서, 앞서 언급한 피터슨과 포츠의 연구 결과와 유사한 결과를 도출하였다. 이 결과는 비록 소설과 같은 허구 텍스트일지라도 개인이 받아들이는 정도에 따라 실제 세상지식과 통합될 수 있는 가능성이 충분하다는 사실을 시사해 준다.

한편 게릭과 프렌티스는 허구 내러티브 속 정보의 유형을 두 가지로 나누어 정보의 통합 방식에 대한 실험을 실시하였다(Gerrig and Prentice 336-40). 사실 대부분의 소설이나 영화 속에는 현실에 적용 가능한 정보들과 그렇지 못한 정보들이 뒤섞여 있고, 사람들은 소설이나 영화의 모든 정보들을 다 실제 가치 판단에 이용하지는 않는다. 게릭과 프렌티스는 현실 적용 가능성이 비교적 낮은 유형의 정보를 “맥락에 의존한 사항들”(context details)로 지칭하는데, 말하자면 영화 『투모로우』(*The Day after Tomorrow*)에서의 남극과 북극의 얼음이 녹으면서 생기는 기상 이변처럼 특정 허구 세계에만 국한된 정보들을 일컫는다. 반면 현실에 적용가능한 부류의 정보는 “맥락에서 자유로운 주장들”(context-free assertions)로서 “나는 네 시간 전에 이 기사를 읽고 정말 놀랐어. 공기로 전염되는 정신 질환이 있다고 하더라구”와 같이 소설의 한 대목에서 추출할 수 있는 사실적 지식, 즉 공기를 통한 정신 질환의 가능성처

럼 특정 소셜 맥락과 관계없이 현실 세계에서조차 잠재적으로 이용 가능한 성격의 정보를 말한다.<sup>41)</sup>

게릭과 프렌티스는 독자들에게 두 가지 유형의 정보가 뒤섞인 가상의 내러티브를 읽게 한 후 실제 사실 정보를 판단하는 테스트를 실시하면서 반응 시간을 측정하였다. 실험 결과 “맥락에 의존한 사항들”을 읽은 집단은 실제 사실에 대한 진위 판단에 별 영향을 받지 않았던 반면 “맥락에서 자유로운 주장들”을 읽은 집단은 진위 판단에서 허구 정보의 영향을 받은 것으로 밝혀졌다. 즉 “맥락에서 자유로운 주장들”은 세상 지식으로 이루어진 독자의 기존 지식 구조와 모종의 방식으로 통합을 일으킨 것으로 보인다.

연구자들은 이러한 결과를 토대로 “맥락에서 자유로운” 정보들은 기존 세상 지식 정보들과 고리(link)로 연결되어 있는 방식의 정보 저장 모델을 제시하였다. 다시 말해 기본적으로 허구 정보는 기존 세상 지식 정보와 따로 분리 저장되지만, 장차 사실 판단에 유용성이 있어 보이는 허구 정보는 기존 기억구조에서 언제든 접근할 수 있도록 통로를 열어두고 있는 것이다. 반면 “맥락에 의존한 사항들”처럼 완전히 터무니없는 허구 정보의 경우는 허구 정보로만 구성된 기억구조에 들어 있을 뿐 기존의 사실 정보로 이루어진 기억구조와는 연결선을 갖지 못하여 실제 가치 판단에는 영향을 주지 못하는 것이다.

게릭과 프렌티스의 실험 결과는 독자에게 사실로 느껴지는 픽션의 요소는 충분히 그 사람의 현실적 판단에 영향을 미칠 수 있다는 점을 시사한다. 그리고 어떤 사람은 영향을 받지만 또 다른 사람은 그냥 픽션으로 여길 수 있는 것도 바로 정보의 유용성이 주관적으로 판단되기 때문이다. 비단 정신 질환의 속성처럼 맥락과 상관없이 유용성을 가질 수 있는 요소뿐만 아니라 맥락 속에 의존한 소셜의 요소라도 그것이 충분히 그 개인에게 개연성이 있다면 실제 세상 판단에 쓰이도록 세상 지식과 통합될 가능성이 있는 것이다.

허구 정보들은 우리의 실제 사고와 행동을 바꾸는 힘이 있는가라는 애초의 질문으로 돌아가 지금까지의 연구 결과들을 종합한다면 허구 정보는 기존의 지식구조에 통합될 수도 있고 독립적 구조를 이룰 수도 있겠지만 중요한 것

---

41) 예시문은 모두 게릭과 프렌티스의 동일 논문 337페이지에서 인용하였다. 그리고 실제 공기를 통한 정신질환은 없다.

은 그 정보의 성격이 사실과 가까울수록 독자의 기존 세계 지식에 통합되어 저장되는 경향이 강하며, 따라서 다른 사실적 정보와 잠재적으로 동등한 가치를 갖게 되어 실제 세상 판단에 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 다시 말해 사람들이 북적거리는 여름 해변에 갑자기 상어가 출몰하여 피서객들을 해친다거나 봄이 와도 새소리하나 들리지 않을 만큼 모든 생명체를 처참히 파괴하는 살충제와 제초제의 유독성에 대한 이야기는 비록 가상이긴 하지만 독자의 기존 지식과 경험에 비추어 충분히 개연성 있다고 판단된다면 그런 허구 정보들은 개인의 지식 구조 전체에 연쇄적인 변화를 일으켜 실제 사실 판단이나 신념에 영향을 줄 가능성이 있는 것이다. 사실 소설이나 영화에서 사람들이 접하는 정보들은 “조지 워싱턴은 『톰 소녀의 모험』을 썼다”와 같은 노골적으로 터무니없는 정보들이 아니라 대부분은 어느 정도 현실과의 개연성 있는 것들이다. 그러므로 비록 가상의 이야기일지라도 개인의 주관적 판단에 따라 사실과 유사한 정보로 여겨질 수도 있는 것이다. 요컨대 허구 정보의 영향력에 관한 일련의 연구들은 그럴듯하거나 충분히 수공이 가는 소설 속 이야기를 접할 때 독자 자신도 모르게 그 정보들은 기존의 지식 구조를 변화시킬 수 있는 가능성이 충분함을 시사해 준다.

허구 정보와 사실 정보의 통합과 분리에 관한 인지심리학적 모델들은 새 정보의 인출 유형으로부터 유추한 정보 저장 방식에 대해 완전히 만족스럽게 설명하고 있지는 못한 것이 사실이다. 그렇지만 한 가지 의견의 일치를 보이는 점이 있다면 허구 정보라도 한 개인에게 사실성이 높다고 느껴진다면 인간의 기존 지식 구조에 모종의 변화를 일으킬 충분한 가능성이 있다는 것이다. 이런 연구들은 식인 상어의 출몰이 비록 허구일지라도 언제든 그런 일이 있을 수 있는 개연성 높은 이야기이기 때문에 실제로 바다를 끼리는 인간 심리가 일반적인 현상임을 일차적으로 확인해 주었다는 점에서 의의가 있다. 하지만 여전히 남는 부분은 인간이 소설 속의 그럴듯한 허구 정보를 실제와 다름없이 받아들이게 되는 심리적 기제의 문제이다. 다시 말해 개연성있는 허구 이야기를 실제 사실과 다름없이 믿어버리는 인간 심리는 어떤 과정으로 설명할 수 있을까?

인간의 정신 구조 안에서 믿음(혹은 신념, belief)이 생성되는 방식에 관심을

가졌던 인지심리학자 길버트는 인간은 허구든 아니든 어떤 것을 이해하는 순간 이미 그것에 대한 주관적 믿음을 형성해 버리는 심리적 경향을 보인다는 점에서 실상 인간이란 그다지 합리적, 이성적 존재가 아니라고 말한다(Gilbert 107-19). 인식론적으로 믿음이 무엇인가에 대해서는 지금까지도 철학과 심리학에서 일치된 의견이 없다. 그러나 대체적으로 믿음이란 어떤 의미 있는 명제의 정신적 표상과 함께 그 명제를 긍정적으로 판단하는 과정에 연루되어 있다는 점에 대해서는 어느 분야에서건 별 이견을 보이지 않는다. 다시 말해 “정신 구조 속에서 그 명제의 의미가 표상되거나 부호화, 혹은 상징화될 때 그리고 그 상징적 표상이 참인 것처럼 여겨질 때”(when the proposition's meaning is represented, coded, or symbolized in a mental system and when that symbolic representation is treated as if it was true) 사람은 어떤 명제를 믿는다고 할 수 있다(107).

길버트는 근대 서양 철학 전통에서 어떤 명제를 이해(comprehension)한다는 것과 그것을 믿는다는 것에 대해 다른 입장을 취하는 두 견해를 소개한다(107-8). 하나는 데카르트에서 유래한 것으로서 명제를 이해하는 것과 그것을 수용할지 혹은 거부할지의 판단은 서로 분리된 것으로 보는 견해이다. 데카르트가 이런 견해를 보이는 이유는 이해란 인간의 의식적인 노력없이 자동적으로 일어나는 정신작용인데 반해 판단은 인간의 의지를 요하는 의식적이며 적극적인 행위로 보았기 때문이다. 이에 반하여 스피노자(Baruch Spinoza)는 인간이 어떤 명제를 이해하려면 암묵적으로 그것을 받아들이지 않을 수 없기 때문에 이해와 수용은 심리적으로 분리된 행위가 아니라고 하였다. 다시 말해 인간의 정신 구조 속에서는 이해와 수용은 동시에 자동적으로 일어나는 작용이며, 수용으로 생성되는 믿음을 후에 철회하려면 특별한 의식적인 노력이 필요하다고 보았다. 스피노자 식으로 말하면 이해하는 것은 곧 믿는 것이다.

길버트에 따르면 일반적 통념으로는 이해와 믿음을 별개의 문제로 보는 데카르트 식의 마음의 구조가 더 옳다고 여겨질 수 있지만 실제 이와 관련된 여러 심리학 연구들은 반대로 스피노자 식의 신념 형성 과정과 일치하는 결과를 보여준다. 그는 일견 비합리적으로 보이는 이러한 인간 심리를 ‘눈으로

보면 믿게 되는' 심리와 같은 원리로 본다. 즉 어떤 물체가 인간의 정신구조 속에서 시각적으로 표상되는 순간 참이라 믿게 되는 현상과 마찬가지로, 특정 명제나 이야기를 이해하는 과정에서 인간의 정신구조에 그것이 표상되는 순간 인간은 이미 그 명제를 수용하고 참으로 믿게 되는 것이다.

한 예로 로스, 레퍼, 허바드의 연구에서 인간이 어떤 사안을 특정 방식으로 이해하면서 일단 첫 인상을 형성하고 나면 이후에는 그것이 좀처럼 바뀌기 힘들다는 스피노자식의 심리적 경향을 확인할 수 있다(Ross, Lepper and Hubbard 880-92).<sup>42)</sup> 로스와 동료들은 실험 대상자들에게 자살한 사람들이 남긴 짧은 유언이 적힌 카드를 25장 주고 각각의 유언들 중 실제 자살자들의 유서를 가려내는 과업을 실시하였다. 그리고 각 대상자들이 25장의 카드에 대한 진위 판단이 끝나면 실험자는 그들이 맞춘 개수를 알려주면서 이 과업에서 성공, 평균, 실패 중 어느 한 결과를 말해주었다. 그런데 실험 대상자들의 과업 성공이나 실패는 실험 전에 이미 조작된 것으로서 실제 과업 성과와 상관없이 무작위로 주어진 평가 결과였다. 실험자는 실험 대상자들에게 성공, 실패의 피드백은 조작된 허구적 정보라는 점을 과업이 끝나고 성공, 실패에 관한 가짜 피드백을 준 사후에 알려주었다(debriefing). 더불어 주어진 피드백은 실험 대상자들의 실제 수행과는 아무 상관없다는 점을 재차 강조하여 설명하고 그 설명을 이해했다는 확인을 받아내면서까지 피드백이 허구였다는 것을 확실히 이해시키고자 하였다. 그 후 실험 대상자들은 실제 자신의 과업 수행 결과와 미래의 수행 결과에 대한 예측, 그리고 자신의 수행 능력에 대한 만족감 등 과업과 관련한 자기-인식(self-conception)을 파악해 보기 위한 질문지를 완성하였다.

질문지 분석 결과 성공했다는 피드백을 받았던 대상자들은 평균 혹은 실패라는 피드백을 받은 대상자들에 비하여 자신의 실제 수행 결과 예측이나 미래의 수행 결과 예측, 그리고 과업 수행 능력 등 모든 영역에서 더 긍정적인 자기 인식을 가지고 있음이 명확히 드러났다. 다시 말해 과업의 성공 실패에 관한 피드백이 사실은 미리 조작된 허구 정보라는 것을 알고 있음에도 불구하고 실험 대상자들은 자신이 처음에 받았던 그 피드백의 영향을 그대로 자

---

42) 웨그너, 쿨튼, 웬즐라프의 연구도 로스와 동료들의 연구와 비슷하다(Wegner, Coulton and Wenzlaff 338-46).

기 자신의 능력을 평가하는데 반영하고 있었던 것이다. 게다가 첫 인상이 좀처럼 바뀌지 않는 심리적 경향은 실험 대상자뿐만 아니라 그 실험을 옆에서 지켜보았던 관찰자에게서도 동일하게 나타났다. 요컨대 로스와 동료들은 심리적으로 인간은 잘못된 정보에 근거한 자기 인식일지라도 쉽사리 그 인식이 바뀌지 않는 “지속 효과”(perseverance effect) 아래 놓여 있음을 보여주었다. 다시 말해 허구 정보일지라도 일단 그것을 받아들이고 나면 아무리 논리적이고 이성적인 설득으로도 웬만해서는 믿음이 변하지 않는 것이다.

로스와 레퍼는 첫 인상과 상반되는 정보가 나타나더라도 그 초기의 믿음을 계속 지속하고자 하는 인간의 심리 경향을 일반적 귀속과정(attributitional process)으로 설명하였다(Ross and Lepper; Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds* 233-4, 재인용). 첫인상이 쉽게 변하지 않는 현상과 관련된 귀속과정은 두 가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 대부분의 경우 인간은 일단 특정한 결과가 형성되고 나면, 그 결과를 뒷받침하는 증거를 검색할 때 편견을 갖고 임할 뿐만 아니라, 증거의 의미를 결과와 일치하도록 자의적으로 해석하는 경향이 뚜렷하다. 게다가 이런 심리적 귀속과정의 속성상 초기 결과와 상반되는 증거가 제시되더라도 사람들은 그것을 일부러 간과한다든지, 혹은 그것을 개인의 능력이 아닌 환경적 영향이나 우연으로 돌리는 경향을 보인다(Ross, Lepper and Hubbard 889). 가령 로스와 동료들의 자살자 유언에 관한 실험에서 예컨대 성공 피드백을 받은 실험 대상자는 자동적으로 이전에 비슷한 과업을 성공했을 때의 기억을 떠올리며 이번 과업의 성공의 결과에 대한 뒷받침 증거로 삼는다거나, 비록 과거의 실패 경험이 떠오르더라도 그런 것들은 그날 건강 상태나 기분 탓으로 돌려버릴 수 있다. 말하자면 과업의 성공을 뒷받침하는 증거들을 모으고, 결과와 상반되는 증거들은 자신에게 유리하게 해석하는 귀속과정을 통해 이 실험 대상자는 긍정적으로 자기를 인식하는 신념의 구조를 확립한다. 그 인상이 허구라는 사실을 나중에 알게 되어도 이미 결과와 관련된 개인적 증거가 실재하기 때문에 그것에 부여된 타당성과 적절성은 사라지지 않는다. 이런 이유로 이후의 행위나 사건들에도 첫 인상의 지속 효과가 나타날 수 있는 것이다.

둘째, 거의 모든 경우 인간은 어떤 결과에 대하여 본능적으로 인과적 설명



을 만들어내는 경향이 있다. 과업의 성공과 실패 피드백에 대하여, ‘힘들어 하는 친구들의 고민 상담을 많이 해 주었기 때문에 자살자의 심리를 잘 읽는 능력을 갖추었다’, 혹은 ‘평소 범죄 소설을 즐겨 읽기 때문에 이 과업을 성공했다’라거나 ‘저 친구는 성격이 너무 명랑해서 자살 같은 삶의 어두운 측면에는 무지할 것’이라는 속단이 바로 이런 인과성과 관련된 귀속과정의 좋은 예이다. 2장에서 논의한 내러티브의 인과적 힘에서 확인할 수 있었듯이, 인간의 마음에 인과성이 미치는 힘은 본능에 가까울 정도로 강력하기 때문에 아무리 인과적 논리와 배치되는 증거들, 혹은 인과적 결과 자체가 허구였다는 사실이 밝혀진다 하더라도 그 논리적 연결 고리는 여간해서 끊기 어렵다. 이처럼 귀속과정에서 나타나는 강력한 인과성의 논리는 편견을 바탕으로 한 증거들과 더불어 개인의 신념 구조를 강력하게 구축한다.

요컨대 어떤 경험이나 사건을 마주했을 때 인간은 자동적으로 그것에 부합되는(주관적으로 참을 확신할 수 있는) 증거들과 인과적 설명을 찾는 귀속과정을 진행시키면서 그 경험이나 사건을 정당화하는 심리 경향을 갖는다. 다시 말해 어떤 경험이나 사건이 참이냐 거짓이냐를 우선적으로 회의하지 않고 일단 무언가 결과가 주어지면 저절로 귀속과정을 거쳐 그것에 대한 신념을 형성하는 것이다. 앞서 인간이 무언가를 이해한다는 것은 수동적으로 받아들이는 과정이 아니라 어떤 방식으로든 이해의 대상을 자기 자신에게 의미있는 요소로 만들어 보고자 적극적으로 노력하는 정신 작용이라는 점과 같은 맥락에서 일련의 귀속과정을 통한 믿음의 형성도 결국은 이처럼 능동적 이해를 통해 의미 만들기를 추구하는 인간의 보편적 심리 현상에 속한다고 하겠다.

이해가 곧 믿음이라는 스피노자 식의 정신 구조는 독자들이 허구라는 것을 이성적으로 인식하더라도 그 믿음을 좀처럼 철회하지 못하고 계속 현실적 판단에 이용하게 되는 영화나 문학 텍스트 영향력의 심리적 기제를 이해하는데 많은 시사점을 준다. 상어의 공격에 대한 두려움으로 좀처럼 바다에 접근하지 않으려는 사람들의 심리적 현상은, 말하자면, 픽션의 원래 정보 때문이 아니라 그 정보로 인하여 마음에서 형성된 신념의 구조에서 기인하는 것이다 (Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds* 233). 즉 사람들은 자신의 기억구조에서 상어의 공격으로 사망할 수 있는 가능성과 관련되는 모든 증거들을 인출하여

현재 픽션과의 인과적 연결고리를 만들어 냄으로써 결국 자기 스스로 그 허구를 기정 사실로 정당화하는 정신적 과정을 수행하는 것이다. 따라서 현실 세계에서 작용하는 문학 텍스트의 영향력은 작가가 독자에게 어떤 신념과 관련된 단서를 제공하면 독자 스스로 그 단서를 뒷받침할 수 있는 개인적 증거를 모아 주관적 신념으로 발전시키는 과정을 통해 발현되는 것으로 이해할 수 있다.

2절과 3절에서 살펴보았던 인지적 이해의 틀에서 보면 독자가 문학 텍스트의 허구 정보를 받아들이게 되는 심리적 귀속과정은 텍스트 요소들을 자신의 배경지식을 통해 합리화하는 적극적 추론 작용의 한 측면에 해당한다. 기본적으로 인지적 이해 과정은 새 정보를 기존 지식에 의해 처리(추론)하여 이해의 결과물을 다시 자신의 지식구조에 통합하는 ‘학습’ 과정의 일부이다(이정모, 『인지과학』 425). 따라서 인지적 정보처리 과정인 문학 텍스트 이해 역시 독자의 기존 지식구조에 어떤 식으로든 영향을 미치게 마련이다. 『역동적 기억』에서 내러티브의 이해 과정을 인간의 학습, 기억과 관련된 역동적 인지작용으로 포착하고 타인의 이야기를 통해 인간의 마음의 구조는 끊임없이 질적 변화를 도모하는 것으로 보는 생크의 논의는 문학 텍스트 독서 체험이 독자에게 미치는 실제적 영향력을 학습-이해의 인지적 틀 안에서 좀 더 구체적으로 조망할 수 있게 해 준다.

생크에 따르면 이야기 이해란 “밀접하게 관련된 과거 경험이 생각나는 현상”(29)으로서 타인의 이야기를 이해한다는 것은 자신의 기억구조에서 유사한 이야기를 발견하는 것과 다름없다. 이런 주장의 전제로 그는 인간의 마음의 구조를 이루는 기억은 기본적으로 내러티브 구조를 갖는 것으로 본다.

예컨대 우리는 자동차에 대해서 많은 사실들을 알고 있지만, 더욱 중요한 것은 자동차와 관련된 수많은 경험을 가지고 있으며, 이 경험들은 오랜 시간에 걸쳐서 자동차에 대한 정보를 제공하고 우리의 견해를 수정시켜 왔다는 점이다. 따라서 우리가 자동차에 대해서 정말로 알고 있는 것에는 5살 때 우리 집 자가용 뒷좌석에서 나던 냄새, 십대일 때 데이트 상대를 제대로 다루지 못하였던 일, 그리고 노상에서 바퀴를 갈아 끼우는 것에 대한 두려움 등이 포함되어 있다. 이러한 생각은 자동차에 대한 것이 전혀 아니다. 또한 자동차와 관련된

각각의 경험은 어떤 개인이나 문제 또는 인생의 과업에 대한 경험이기도 하다. 각 경험은 다른 경험에 정보를 제공하며 세상에 대해 우리가 알고 있는 것에 도움을 준다. (vii-viii)

대체로 어떤 개념에 관한 기억은 자연과학적 정의로 마음 한군데에 저장되어 있다기 보다는 무수한 경험의 맥락 속에서 다른 정보들과 서로 복합적인 연관을 맺고 있음을 우리는 직관적으로 알고 있다. 이런 것들은 생크의 지적대로 엄밀히 말해 개념 자체에 대한 지식이나 기억은 아니지만, 어떤 개념에 관한 인간의 경험이나 지식은 이처럼 그것을 둘러싼 이야기의 형태로 구성되지 않고서는 ‘의미있게’ 기억되기 힘들다.<sup>43)</sup>

생크가 타인의 경험을 처리하고 저장하는 인간의 학습 능력을 이야기 구조를 갖는 기억의 인출과 저장으로 설명하는 데에는 기본적으로 인지과학의 학습과 기억의 관계가 배경으로 깔려 있다. 인지과학에서 다루는 학습은 학교에서 이루어지는 제한적이고 형식화된 지식 학습이 아니라 “경험을 통하여 각종 새로운 지식과 기술을 배우거나, 기존의 행동 양식이나 지식이 변화하는 것, 그리고 이 변화가 비교적 오래 지속하는 현상”(이정모, 『인지과학』 425)을 말한다. 인지과학이 인간의 학습의 문제에서 가장 관심을 갖는 부분은 학습은 어떤 인지적 과정으로 인해 일어나는가이다(436-53). 근래 인지신경과학 연구 성과가 축적되면서 상당부분 밝혀진 뇌의 학습 원리는 대부분 기억의 인출, 저장, 재구성과 관련되어 있다. 학습은 새로운 지식과 행동을 습득하는 과정이고, 기억은 습득된 지식이 장기 기억구조에 저장되고 인출되는 과정이기 때문에 이 둘을 떼어 놓고 설명하기는 힘들다.

인지과학에서는 기억의 인출을 주소 찾기 같은 단순한 기계적 탐색 과정으로 보지 않고 인출 시 주어진 단서와 자신의 기존 지식을 토대로 목표 항목을 재구성하여 그 결과가 목표 자극과 비교하여 적절한지 판단하는 의사결정 과정으로 본다(이정모, 『인지과학』 440). 바꿔 말하면 새로운 지식이나 행동을 이해하고자 하는 인간은 기존 지식구조에서 그것을 해석해 줄 수 있을만한

---

43) 물론 수학 공식이나 물리적 지식과 같이 기억의 특정 요인들은 반드시 이야기가 아닐 수 있다. 그러나 그 특정 요소가 인간 삶의 경험 속에서 어떤 의미를 띠기 위해서는 그것과 관련된 맥락, 즉 이야기와 연결되지 않을 수 없다.

기억을 재구성하여 인출한 뒤 대상과 기억을 비교·판단하면서 이해한다. 기억의 저장 원리 또한 단순하지 않다. 일단 기억해야 할 정보가 들어오면 먼저 뇌에서 처리할 수 있는 부호로 변환된 뒤 그것과 관련된 신경망 사이의 연결강도 조절 등 기억구조의 전체적 패턴이 변화하는 형태로 저장된다고 본다. 다시 말해 기억은 창고에 물건 쌓듯 차곡차곡 축적되는 개념이 아니라 기존 기억구조를 업데이트하는 재조정 과정인 것이다. 이런 연구 결과들은 인간의 학습 과정이란 텅 비어있는 머리에 새로운 정보를 주입하는 것이 아니라 기존의 지식구조에 의해 새로운 정보를 처리한 뒤 기억으로 남겨야 할 부분을 선택하여 기존 지식 구조를 재편하는 방식으로 통합시키는, 구성적이면서도 역동적인 과정임을 보여준다.

생크는 이런 인지과학의 학습과 기억의 작동 기제의 틀 안에서 타인의 이야기를 처리하고 저장하는 인지적 과정에 좀 더 초점을 맞추었다. 그는 인간이 새로운 이야기를 처리할 때에는 그것과 유사하다고 예측되는 과거 경험을 인출하여 둘 사이의 유사점과 차이점을 비교 대조하는 과정을 거치는데, 이때의 기억 속의 과거 경험은 실제 겪은 사건 그대로가 아니라 사건의 뼈대로만 구성된 보편구조로 본다. 사람의 기억을 일반화된 보편구조로 보는 이유는 사람들이 기억을 인출할 때에는 실제 겪었던 사건 자체를 그대로 회상해 내기 보다는 그 사건에 대한 원형 이야기 구조를 회상한 후 현재 가용한 세부 사항들을 통해 그 원형을 ‘채색’하는 심리적 과정을 일반적으로 거치기 때문이다.<sup>44)</sup> 그렇다면 타인의 이야기를 처리할 때의 유사점과 차이점이란 결국 해석자의 기존 지식 구조에서 인출된 보편구조가 새로운 이야기를 해석하는데 유사한 정도로 일치하는지 그렇지 않은지의 문제이다. 새로운 이야기와 기존 경험의 유사성이란 글자 그대로 두 이야기가 같다는 것이 아니라 주제나 행위의 목표, 신념 등이 큰 틀에서 일치하는 것이다(생크 101). 이때 새로운 이야기와 해석자의 기억 속 보편구조가 일치하면 새 정보는 기정치(default)로 처리되어 저장되지 않는다. 왜냐하면 기존의 보편구조를 토대로 새 정보의 세부사항은 언제든지 재구성해낼 수 있기 때문이다. 그러나 새로운

44) 예를 들어 1년 전 여행을 회상할 때, 타고 갔던 차 색깔이 무엇이었는지는 전혀 기억나지 않지만, 그때 친구의 차를 타고 갔고, 현재 친구는 3년째 회색 차를 사용하고 있다는 사실에 의하여 그 여행에서의 차 색깔은 회색이라고 기억을 재구성하는 식이다.

이야기가 가장 근접한 기억의 보편구조와도 상당히 다른 것으로 판단되고, 또 기존 구조와 불일치하는 세부 사항들이 계속 축적되면, 결국 인간의 마음은 기존의 보편구조를 새로운 이야기 구조로 수정한다. 생크는 이처럼 인간의 기억이 계속 새로운 구조로 확장·재편되면서 역동적으로 변화해가는 과정이 학습이며, 따라서 타인의 이야기(내러티브)는 인간 경험구조를 확장함으로써 인간이 내적으로 성숙하고 발전하는 핵심적인 동력으로 보고 있다.

학습과 타인의 이야기 이해에 관한 생크의 논의는 문학 텍스트 독자의 내적 변화 과정을 두 가지 측면에서 논리적으로 설명해 준다. 타인의 이야기인 문학 텍스트 역시 독자의 기존 경험 중 새로운 이야기와 유사하다고 판단되는 보편구조가 인출되어 추론의 자료로 이용되는 이해 과정을 거친다. 두 이야기를 비교해본 결과 문학 텍스트의 이야기 구조가 독자가 인출한 경험의 보편구조와 일치하거나 유사한 정도로 대응하면 텍스트의 새로운 이야기는 기정치로 처리되어 독자의 기억구조에 별다른 변화를 일으키지 않는다. 그렇지만 이런 유사점을 통해 독자는 자신이 가진 과거 경험이 자기 혼자만의 경험이 아니라는 점을 확인하면서, 이 보편구조와 관련된 독자의 개인적 신념은 더욱 강화된다. 이 점에 관해 생크도 해석자가 도출한 보편구조가 새로운 이야기와 유사하다는 것이 확인되면 자신의 예측에 관한 확신이 그 구조에 대한 신념으로 강화된다는 점을 언급하고 있다(생크 80). 다시 말해 독자는 문학 텍스트를 이해하기 위한 배경 지식으로 자신의 과거 경험을 인출해 내었지만 역으로 독자는 자신의 개인적 경험이 진실임을 확신시켜주는 증거 목록을 문학 텍스트를 통해 하나 더 확보하게 되는 셈이다.

반면 문학 텍스트를 이해하는데 가장 유사하다고 예측하여 독자가 인출한 경험의 보편구조가 현재 이해 대상에 들어맞지 않는 경우도 발생할 수 있다. 이 때 독자는 해당 이야기의 이해가 지연되는 동안 대응될 수 있는 다른 이야기 구조를 찾아보는 등(생크 97) 끊임없이 인지적 노력을 경주한다. 그런데 기존의 보편구조와 맞지 않는 이질적인 요소들이 독서 과정 중 계속 축적되면, 어느 순간 그런 요소들을 설명해줄 수 있는 새로운 패러다임이 구축되는 방식으로 기존 경험의 보편구조는 재편과정을 겪는다. 이러한 학습 과정으로 인하여 독자는 자신의 기존 경험을 넘어서는 새로운 인식 구조, 경험의 새로

운 가능성을 획득하게 되는 것이다.

문학 텍스트 독서 체험에 관해 지금까지 살펴본 인지과학적 텍스트 이해, 정신적 시뮬레이션, 허구 정보를 사실과 다름없이 수용하는 인간의 심리적 경향, 학습과 기억의 인지적 기제를 통한 독자의 지식 구조의 재구성에 관한 일련의 설명들은 결국 문학 텍스트 독서가 일반적인 통념처럼 단순히 독자를 즐겁게 해주는 데에서 그치는 것이 아니라 독자의 실제 가치 판단에도 영향력을 발휘하여 마음의 구조를 변화시킨다는 사실을 확인해준다. 다시 말해 문학 텍스트 독서는 독자로 하여금 개인적 경험의 진실을 확인하게 하여 자기 자신에 대해 더욱 깊은 이해에 도달하도록 할 뿐만 아니라, 경험의 지평을 확장함으로써 궁극적으로 독자의 정신적 성장을 견인하는 힘을 갖는다.

최근 철학의 영역에서도 문학이 인간을 내적으로 성장시키는 측면에 관해 활발한 연구가 진행되고 있다. 이런 연구의 흐름은 대체적으로 “문학적 인지주의”로 포괄하여 지칭된다(Gibson 1-3). 고대 그리스 시대부터 철학은 언제나 ‘인간은 어떻게 삶에 도달하는가’와 같은 인간의 마음의 문제를 핵심적 논제로 삼아왔는데, 문학적 인지주의 역시 ‘인간은 상상적인 문학 작품으로부터 어떻게 배우는가’를 주요 관심사로 삼는다. 이들의 기본적인 입장은 문학 텍스트 독서의 가치는 텍스트 자체가 어떤 가치를 전달하기 때문이 아니라 독자가 문학 텍스트를 통해 접하는 다양한 인간적 관심사들을 자신의 경험 안에서 스스로 숙고(appreciation)할 수 있기 때문으로 본다. 이런 숙고 과정을 통해 독자가 궁극적으로 문학으로부터 배우는 것은 신념들과 삶의 기술들이다(Lamarque, *Sense of the World* 13-4).

문학 텍스트를 읽는 독자는 타인의 이야기가 바로 내 이야기라는 확신이 들거나 혹은 그 이야기를 통해 비로소 나의 과거 경험의 의미를 깨닫게 되는 경우가 있는데 루이스(David Lewis)는 문학을 통한 이러한 신념 형성과정에 대해 “독자 스스로 삶의 진실을 발견하는 수단”이라 말한다.

일정 기간 동안 세계 속에서 살아온 우리는 많은 증거들을 가지고 있다. 그러나 우리가 실제 그것을 통해 얻을 수 있는 것만큼 그렇게 많이 배우지는 못했을 것이다. 이 증거는 하나의 명제적 성격을 띤다. 일단 그 명제가 형성되기만 하면 우리는 이미 그것에 관한 매우 좋은 증거를 가지고 있다는 사실을 확

신할 수 있다. 그렇지 않다면 우리는 계속 그 명제를 모른 채로 남게 될 것이다. 소설이 우리를 도와줄 수 있는 곳이 바로 여기이다. 만일 소설 속 명제가 명확한 진실로 느껴진다면, 우리는 스스로에게 이렇게 질문할 것이다. 이것이 정말 진실과 다름없는 예시인가? 때때로 우리는 아직 어떤 가치를 부여하지 못한 증거들을 많이 가지고 있는데, 그런 경우 질문하는 것 자체로서 바로 답을 알게 된다. 말하자면 소설 작가는 어떤 가치를 먼저 발견한 뒤에 독자들에게 스스로 똑같은 발견을 할 수 있는 수단을 제공해 주는 사람으로 볼 수 있다. (279)

우리는 소설을 읽으면서 언제나 “책과 책 바깥의 삶이 우리에게 제공한 지난 간 경험을 되살려”(스펙스 17)보게 되는데, 루이스는 소설의 중요한 역할 중 하나가 바로 마음속에서 사장되어 있는 수많은 과거 경험이 의미있는 것으로 되살아 날 수 있는 구체적 맥락을 부여하는 것으로 보고 있다. 다시 말해 대부분의 경우 우리는 소설을 참조하고 나서야 비로소 그 소설이 우리 마음에 일깨워 준 삶의 의미를 이해하게 된다(279). 이런 과정은 소설 속에서는 ‘참’으로 구체화되어있는 사건이나 인물들이 실제 세계에서든 과연 ‘참’인지 알아보기 위해 독자들은 자동적으로 자신의 경험에서 증거 목록을 작성하는 것으로 볼 수 있다. 위 인용문에서 언급되었듯이 독자들은 언제나 이런 사건은 나의 현실에서도 충분히 있을 수 있는 하나의 예시(simpliciter)로 볼 수 있는가를 마음속으로 질문한다. 그리고 독자의 기억에 남아 있는 수많은 경험들 중 비슷하거나 일치하는 것들을 떠올리게 되면 현실 세계에서도 진실이라는 증거들이 확보되는 것이다. 요컨대 소설 속 사건들은 독자에게 허구에 불과하지만, 그 허구적 이야기로 인해 독자가 형성한 주관적 신념, 그리고 그 신념을 뒷받침하는 독자의 과거 경험들은 유효하다. 독자가 현실 세계로 돌아온 후에도 여전히 문학 텍스트의 영향력에 사로잡히는 것은 바로 문학 텍스트를 통해 독자 스스로 구축한 신념에서 비롯되는 것이다.

노비츠(David Novitz) 역시 문학을 통한 신념 형성의 과정에 있어서 루이스와 비슷한 견해를 보인다. 그는 『지식, 소설, 그리고 상상력』(*Knowledge, Fiction, and Imagination*)에서 지식이란 과학적 탐구에 의해서만 가능하며 문학이나 그림 같은 예술적 산물은 인간의 실제적 지식 습득에는 전혀 쓸모가

없다는 실증주의자들의 견해를 정면으로 반박하면서, 상상력은 오히려 지식 습득의 전반적인 면에 광범위하게 작용하기 때문에 상상력을 세상 지식의 잠재적 원천으로 보아야 한다는 점을 철학적으로 논증한다.<sup>45)</sup> 특히 여섯 번째 장인 「소설과 지식의 발달」("Fiction and Growth of Knowledge")에서 노비츠는 독자가 소설을 읽으면서 발휘하는 상상력이 세상 지식을 얻는데 어떤 역할을 하는지를 자세히 설명한다(117-42).

앞서 루이스가 소설을 독자 스스로 진실을 발견하는 수단이라 한 것과 마찬가지로 노비츠는 소설을 독자 스스로 실제 세계 지식을 발견하는 수단으로 보았다. 그에 따르면 소설의 세계는 우리의 실제 세계와 닮은 점이 많지만 단순히 닮은 점이 많다고 해서 독자들은 소설의 자질들을 바로 믿게 되는 것은 아니다. 이런 두 세계의 닮은 점이 실제 세계를 이해하는 신념으로 형성되기 위해서는 소설의 특정 자질들이 실제 세계에도 존재한다는 것을 독자가 확신해야 한다. 독자는 언제나 소설 경험이 실제 세상에서도 적용되는지에 대해 추측하고 상상하고 가정하는데 이 과정을 통해 인간은 소설로부터 실제 세계를 이해하는데 유용한 신념을 형성하고 그 신념은 곧 세상 지식으로 연결될 수 있다. 노비츠는 소설과 관련하여 독자가 형성하는 신념을 사실적 혹은 명제적 신념(factual or propositional belief), 그리고 공감적 신념(empathic belief)으로 나누어 제시한다.

사실적, 명제적 신념이란 앞서 게릭과 프렌티스에서 언급되었던 “맥락에서 자유로운 주장들”에 해당되는 것으로서 특정 소설의 맥락과는 상관없이 현실 속에서도 충분히 이용가능성이 있는 명제를 말한다. 예를 들어 ‘임신 중 알코올 섭취는 기형아를 유발한다’는 내용을 읽었다면 독자들은 그 소설의 플롯과는 상관없이 이 명제들이 실제 세계에도 적용 가능한지 검증해 보게 된다. 독자들은 자신의 기존의 믿음 혹은 자신의 세상 경험에 견주어 그 명제를 뒷받침해 줄 수 있는 증거 목록을 확보한 뒤 만일 그 명제들이 경험상 타당한 것으로 여겨지면 독자는 그것을 수용하여 신념으로 발전시키고 그것은 곧 세

45) 그는 지식을 습득하는데 있어서 추론이나 해석을 통해 가설을 설정하고 개념을 형성하는 것 자체가 많은 부분 상상력에 의존하고 있으며 검증 과정에서 그것이 인간의 목적에 합당하게 봉사한다고 생각되면 그것을 지식으로 간주하는 것과 마찬가지로, 독자는 문학적 상상력을 통해 픽션에서 비롯된 개념이나 가설들을 자신의 경험에 비추어 검증하고, 그것들이 실제 세상을 이해하는데 유용하다고 판단되면 그것은 곧 지식이 될 수 있다고 주장한다(Carroll 167).



상을 이해하는데 유용한 명제적 지식이 된다.

그러나 이런 사실적, 명제적 신념보다 노비츠가 더욱 무게를 두는 것은 바로 공감적 신념의 형성이다. 그는 독자의 소설 경험은 그 허구 세계 속에 빠져들어 자기 자신을 잊어버릴 정도로 깊고 풍부한 것으로서 단순히 가설 설정과 검증 절차 이상으로 보았다. 다시 말해 우리는 상상력 속에서 소설 속 인물들과 동일시하고 그들의 희망과 절망과 즐거움을 함께 나누는 정신적 시물레이션을 수행한다. 예컨대 『안나 카레니나』(*Anna Karenina*)를 읽는 독자는 남편을 두고 새로운 연인 브론스키에게 빠져드는 안나의 혼란스러운 내면적 욕망, 사회적인 비난으로 인한 곤경, 아들과 새로운 연인 모두를 포기할 수 없는 도덕적 딜레마, 그리고 마지막 보루인 브론스키의 사랑마저 잃은 후 남은 절망감까지, 안나의 상황과 입장이 과연 어떤 느낌일지를 그대로 시물레이션 하게 되는데, 안나의 상황을 추체험하는 이러한 과정을 통해 독자는 비로소 공감적 신념을 형성한다. 공감적 신념이란 특정 상황에 처하여 경험해보기 전에는 결코 알 수 없는, 언어적 명제로는 설명이 불가능한 ‘이것이 어떤 느낌인지’에 관련된 것이다.

노비츠에 따르면 소설을 통해 그 상황을 대리적으로 경험해봄으로써 특정한 소설의 사건이 우리의 미래 혹은 과거의 경험과 일치하거나 혹은 그런 경험과 유사한 근원을 가지고 있는 것으로 밝혀지면 그것은 공감적인 신념과 지식이 된다(135). 즉 안나의 상황을 자신의 과거 경험이나 기존의 지식에 비추어 보고, 그것이 실제 세계와의 일관성이 있다고 판단되면 우리는 비로소 그것이 어떤 것인지에 대한 공감적 신념과 지식을 얻었다고 할 수 있다. 요컨대 신념의 형성과 관련하여 노비츠가 강조하는 것은 결국 이런 공감적 신념들은 그냥 얻어지는 것이 아니라 독자 자신이 소설을 상상력 속에서 전개하면서 매 국면을 자신의 경험에 비추어 보아 그 의미를 길어 올리는 독자의 내적 성찰 과정이 동반되어야 한다는 점이다.

이처럼 문학 텍스트 독서는 텍스트가 제시하는 수많은 삶의 진실들을 독자 자신의 경험과 대응시키도록 이끄는 과정이다. 다시 말해 문학 텍스트 독서 과정은, 비록 타인의 이야기로부터 시작되지만, 궁극적으로는 독자 자신의 경험을 더욱 깊이 이해하는 결과를 가져온다.

한편 노비츠는 독자가 문학 텍스트를 통해 형성하는 공감적 신념은 독자 자신의 기존 경험을 확인하는 데에서 그치지 않고 그것을 확장하거나, 혹은 기존의 경험을 넘어서서 새로운 인식에 도달하도록 만든다는 점을 함께 강조한다. 독자는 문학 텍스트 독서를 통해 먼저 소설과 비슷한 실제 상황을 다룰 수 있는 실용적 전략(practical strategies)에 대한 통찰을 얻을 수 있고, 세계를 새로운 구조로 이해할 수 있는 개념적이고 인지적인 기술(conceptual and cognitive skill)을 획득할 수 있을 뿐만 아니라, 지금까지 인식하지 못했던 새로운 가치(value)를 탐색하는 기회도 갖게 된다.

우선 소설 세계의 정신적 재현을 통해 독자는 등장인물이 처한 것과 비슷한 곤란한 상황을 다루는 실질적 전략을 배울 수 있다. 독자는 문학 텍스트의 정신적 시뮬레이션을 통해 전반적 상황을 머릿속에서 전개시켜봄으로써 그것이 어떤 것인지, 어떤 느낌인지를 대리체험한다. 그런 시뮬레이션 행위는 독자가 미처 인식하지 못했던 새로운 방식으로 해결 방법을 제시해 주고, 그것과 관련된 복잡한 절차를 미리 가늠하게 하거나 예상되는 위험을 피할 수 있게 한다. 다시 말해 문학 텍스트는 어떤 식으로든 내가 처한 곤경을 비유적으로 해석할 수 있게 할 뿐만 아니라, 사태를 새롭게 인식함으로써 미래의 행동계획을 수립할 수 있게 하는 것이다(134).

다음으로 독자는 소설이 제시해 주는 플롯을 통해 기존 사태에 대한 새로운 유용한 구조를 인식하는 인지적 기술을 얻을 수 있다. 소설을 접하기 전에는 질서없이 뒤죽박죽이었을 다양한 사물, 사람, 사건들 사이의 관계는 소설이 부여하는 구조에 의해 질서있게 배열되어 의미를 형성하는데, 인간의 마음에 은유적으로 작용하는 메타 구조로서의 이야기를 통하여 독자는 세상을 보는 새로운 관점을 발견할 수 있다. 또한 소설은 독자의 기존 경험을 전혀 다른 각도에서 볼 수 있는 새로운 구조를 제시해 줌으로써 독자가 또 하나의 삶의 가능성을 모색하는 기회를 주기도 한다.

마지막으로 소설은 독자로 하여금 그들의 태도와 가치를 탐색하도록 자극하고 시험한다. 예를 들어 인간의 고립(isolation)을 우울증이나 외로움과 관련시켜 온 사람이 디포(Daniel Defoe)의 『로빈슨 크루소』(*Robinson Crusoe*)를 읽고 나서는 고립이란 꼭 인간을 피폐하게 만드는 것만이 아니라 인간의 생존

욕구를 자극하여 유용한 기술 개발의 계기가 될 수 있다는 새로운 관점과 태도를 얻을 수 있다(140).

문학 텍스트 독자가 독자의 기존 경험을 확장하고 갱신하는 측면은 문학의 본질인 문학성(literariness)과 깊은 관련이 있다. 일찍이 일상적 언어와 구별되는 문학 언어만의 특징을 추출하고 노력하였던 러시아 형식주의자들은 문학의 요체는 익숙한 것들을 낯설게 만들어 우리의 습관적인 지각을 일깨우는 것으로 보았다(슈클로프스키, 「기법으로서의 예술」 85-7). 보통 시의 경우에는 리듬이나 비유에 있어서 일상 언어와는 다른 결합 규칙을 사용하고, 소설의 경우는 플롯을 익숙하지 않은 방식으로 제시함으로써 이런 효과를 달성한다.<sup>46)</sup> 다시 말해 문학의 중요한 역할의 하나는 바로 우리에게 익숙한 경험구조와는 다른 이질적 경험을 제공함으로써 새로운 삶의 방식을 발견하도록 유도하는데 있다.

문학 텍스트 독서를 통하여 경험의 지평을 넓혀가는 역동적 인지 과정은 이저의 현상학적 텍스트 이해와도 상당 부분 일치한다(Iser 107-34). 그는 문학 텍스트의 특징을 ‘기존의 경험적 대상을 있는 그대로 명시(denotation)하지 않는 것’으로 보았다. 명시란 사물을 고정된 특정한 의미로 제시하는 것을 뜻하는데, 문학 텍스트는 일부러 경험적 대상을 실제 맥락에서 이탈시켜 새로운 방식으로 의미화한다. 이것은 러시아 형식주의자들이 문학성의 요체로 보았던 ‘낯설게 하기’에 다름 아니다. 이런 낯선 요소들은 독자가 각 문장들의 의미를 인과적으로 연결하여 일관적인 의식적 상관물(correlative)인 게슈탈트(형상)를 만들어가는 과정에서 통합되지 못하고 남겨진다. 하지만 배제된 것들은 그냥 사라지는 것이 아니라 배후에 남아서 낯선 연상을 일으키며 일관성 형성을 계속 방해하게 된다. 이런 낯선 연상들이 계속 축적되면 기존에 형성된 게슈탈트를 파괴하고 새로운 게슈탈트를 형성한다.

다시 말해 독자는 문학 텍스트 독서 과정에서 기존 경험의 기억구조를 새로운 구조로, 즉 새로운 게슈탈트로 끊임없이 갱신해 나가는 ‘학습’ 과정을 겪는다. 이저는 인간의 경험이란 결국 익숙한 것을 인지해나가는 과정이 아니라 오히려 익숙한 것들을 파괴하여 새로운 것을 수용할 수 있게 전환해 나

---

46) 슈클로프스키는 톨스토이의 「콜스토메르」("Kholstomer")를 예로 들어 말의 관점에서 인간의 사유 재산 제도를 바라볼 때 익숙하던 개념이 얼마나 낯설게 보이는지를 설명한다(89-91).

가는 재창조(recreation) 과정으로 본다. 그리고 이러한 재창조의 원동력은 바로 문학 텍스트가 인간에게 익숙한 기존 경험구조를 낫선 것으로 제시하여 독자로 하여금 새로운 구조를 찾도록 자극하는데 있다.

요컨대 인간은 문학을 통해 자기 자신을 더욱 깊이 이해하게 될 뿐만 아니라 작품 속에 제시되는 새로운 플롯으로 인해 경험의 지평을 확장한다. 이와 같은 방식으로 인간은 문학 텍스트 독서로서 세상을 배울 수 있으며, 독서를 통해 확립한 신념이나 세상을 새로이 인식하는 인지적 기술은 결국 독자를 정신적으로 성장시키는 원동력으로 작용한다.

지금까지 살펴 본 인지과학적 관점의 문학 텍스트 독서 체험은 텍스트에서 접할 수 있는 다양한 인간적 관심사들이 독자 자신의 인지 체계 내에 기억으로 저장된 유사한 과거 경험을 환기시켜 그것에 대한 개인적 믿음을 형성하게 하거나, 혹은 새롭고 낫선 방식으로 제시된 텍스트 요소들로 인하여 독자의 기존 경험구조가 재편되는 학습이 일어나는 과정으로 볼 수 있었다. 이런 텍스트 이해 과정은 곧 독자 자신에 대한 이해를 더욱 깊게 하면서, 동시에 자아의 현실적 한계를 넘어 경험의 지평 확장으로 이어지게 된다. 말하자면 문학 텍스트는 단지 미적 체험을 전해 주는 예술적 산물에만 머무르지 않고, 독자 개인의 정신적 발달 영역 안에서 내면적 성장을 견인해 주는 “비계”(scaffolding)로 작용하는 강력한 교육적 도구가 될 수 있음을 이 장을 통해 확인할 수 있었다.<sup>47)</sup>

문학 텍스트 독서 체험에 관해 이 장에서 살펴본 다양한 인지적 접근들은 비록 시작은 서로 달랐을지라도 문학 텍스트 독서가 인간의 마음에서 작동하는 방식에 있어서는 대체적으로 동일한 결과를 보여준다. 요컨대 문학 텍스트 독서 체험의 본질은 텍스트가 독자에게 전달하는 도덕적 가치에 있는 것

---

47) “비계”는 비고츠키(Lev Semenovich Vygotsky)의 “근접발달영역”(ZPD, zone of proximal development) 이론에서 가져온 개념이다. 비고츠키는 “근접발달영역”을 “독자적으로 문제를 해결할 수 있는 실제발달수준과 어른의 도움이나 혹은 좀 더 뛰어난 능력을 가진 동료들과의 협력을 통해 도달할 수 있는 잠재발달수준과의 거리”(distance between the actual developmental level as determined by independent problem solving and the level of potential development as determined through problem solving under adult guidance or in collaboration with more capable peers, 86)라고 정의하였다. 잠재적 발달 가능 범위 안에서 더 능력있는 타인의 도움으로 개인의 정신기능 발달이 일어난다는 점에 있어서 교육적 함의를 내포하고 있는 근접발달영역 이론은, 독자 개개인이 가지고 있는 다양한 경험의 수준에 맞추어 지식 구조를 변화시키는 문학 체험의 교육적 함의를 설명하는 데에도 적절하다고 여겨진다.

이 아니라 독자가 자신의 마음속에서 텍스트를 실천(혹은 수행 practice)하는 행위 그 자체에 있는 것이다(Lamarque, *Sense of the World* 22).

#### IV. 문학 텍스트 독서 체험 사례

앞선 3장에서는 문학 텍스트 독서 체험이란 독자가 타인의 이야기를 자신의 이야기로 재서술하는 과정으로서 독서를 통한 자기 이야기 만들기는 실제로 사건을 겪었을 때와 다름없이 독자의 경험구조를 변화시킨다는 점을 인지과학 이론을 중심으로 논증하였다면, 이 장에서는 인지과학적으로 밝혀진 문학 텍스트 독서 체험의 본질이 독자들에게 어떤 양상으로 드러나는지 구체적인 사례를 통해 확인하고자 한다. 인지적 문학 텍스트 독서 체험에 타당성을 부여하려면 표본 집단을 설정하고 문학 텍스트를 읽게 한 후 그 경험을 점검해보는 사례 연구를 직접 해 볼 필요가 있다. 그러나 어떤 특수한 집단에 대한 한 사례 연구보다는 다양한 사례들을 살피는 것이 문학 텍스트 독서 체험에 대한 보다 폭 넓은 전망을 얻을 수 있을 것으로 생각되어 본 논문에서는 다른 연구자의 독서 체험 분석 자료나 저자 자신의 독서 체험 중 적합한 사례를 찾아보게 되었다.

독서 체험 사례를 선정할 때 중점을 둔 부분은 크게 두 가지이다. 첫째는 문학 텍스트 독자의 내적 독서 과정에 관한 어느 정도의 체계적인 분석을 포함하고 있어야 한다는 점이다. 사실 문학 텍스트 독서 체험은 개인의 주관적 영역에 속하기 때문에 서술자의 관점에 따라 매우 다양한 방식으로 전개될 수 있다. 이 논문에서 주요하게 검토되는 독서 체험은 문학 텍스트 독자의 마음의 작동 과정이라는 점을 근거로 저자의 지적, 철학적 사변이나 과도한 정서적 반응 중심으로 기술된 독서 체험, 혹은 독서 현상 자체보다는 주변 에피소드를 부각시킨 것들은 모두 제외하고, 기본적으로 독자의 마음속에서 텍스트가 처리되는 과정을 간접적으로나마 확인할 수 있는 것들을 분석 대상으로 선정하였다. 두 번째 중점사항은 3장에서 밝힌 독서 중 독자 경험과 독서 후 독자 변화를 비교적 뚜렷하게 확인할 수 있어야 한다는 것이다. 다시 말해 내러티브 텍스트를 읽는 독자의 정신적 시뮬레이션을 통하여 자신의 이야기로 재서술하는 과정이 드러나고 있는가, 그리고 신념을 강화하고 경험의 지평을 넓혀주는 독서의 영향력이 독자의 실제적 변화로 확인되는가가 또 하나의 선정 근거였다.

이 장에서 선정한 사례는 발달단계에 따라서는 유년기와 성년기로, 그리고 독서 수준에 따라서는 초보독자, 대중독자, 전문독자로 구분할 수 있다. 먼저 유년기 초보독자의 독서 체험 사례는 전래 동화를 읽는 어린이의 경험, 성년기 대중독자의 독서 체험으로는 로맨스 소설을 읽는 여성 독자들의 경험, 그리고 성년기 전문독자의 사례로는 소설 다시 읽기 프로젝트를 진행한 한 영문학자의 독서 체험을 선정하였다. 이 세 가지 사례들은 독자의 내적 독서 과정에 비교적 체계적으로 접근하고 있었으며, 3장의 인지적 독서 체험의 이론적 논의를 구체적으로 확인시켜주면서 동시에 그것을 심화시켜줄 수 있는 가능성이 엿보였다.

첫 번째 사례인 전래 동화를 읽는 아동의 독서 체험과 두 번째 로맨스 소설을 읽는 여성 독자들의 체험은 독자반응을 중심으로 문학 텍스트 독서 과정을 분석한 연구 자료로서 둘 다 프로이트 심리학에 기대어 독서의 내적 기제를 독자의 욕망 충족 과정으로 분석해내고 있다. 비록 인지과학적 관점이 아닌 정신분석적 이론 틀로 해석하였지만 이 두 사례 모두 일정한 구조에 따라 독서 과정을 조직적으로 제시하고 있기 때문에 내러티브 텍스트의 인지적 이해과정을 유추해 낼 수 있었고, 궁극적으로 문학 텍스트 독서의 본질을 독자 자신의 문제를 은유적으로 다루는 “정체성의 테마”(identity theme, Holland 123)로 보고 있다는 점에서 인지과학적 시각에서 논의를 열어갈 수 있는 접점을 제공하고 있다.<sup>48)</sup> 특히 두 번째 사례가 대상으로 삼은 로맨스 소설 장르의 전통적 문학 장르에서 벗어난 대중 소설로 여겨지기도 하지만 내러티브

48) 사실 정보처리의 개념으로 인간 마음의 구조를 이해하는 인지과학은 인간 마음을 무의식이나 성적 욕망의 개념으로 바라보는 프로이트 심리학을 증명 불가능한 유사과학으로 여겨 받아들이지 않는다. 그러나 그동안 과도하게 욕망 충족의 관점으로만 해석되어 온 프로이트 심리학에 대한 오해를 걷어내고 20세기 이전 초기 저작물까지 포함한 프로이트의 사상을 현대 인지주의의 시초로 재조명하는 움직임이 일고 있다. 그런 주장은 기본적으로 프로이트 심리학이나 인지과학 모두 인간의 심리 현상과 그 심리 현상의 영향력을 인정하고 있으며 두 이론 모두 체계적인 심리적 구조를 제시하고 있다는 점을 근거로 한다(Smith). 예컨대 카네기 멜론대의 인지철학자 클라크 글리머(Clark Glymour)는 프로이트 심리학을 “프로이트의 안드로이드(androids, 운영체제)”라고 익살스럽게 일컬으면서 “현대 인지과학의 많은 부분들은, 만일 프로이트가 컴퓨터를 갖고 있었다면 이루어내었을 것들”로 본다(44). 그는 프로이트를 비롯한 19세기 후반의 신경심리학이나 신경생리학 연구자들은 비록 디지털 컴퓨터나 계산이론, 알고리즘에 대한 개념은 없었지만, 뇌가 알고리즘을 수행하는 기계이며 그 기계가 모종의 계산구조를 갖는다는 사실은 이미 알고 있었으며 현대 인지과학의 주요한 심리적 개념들에 대한 지식 또한 갖고 있었다고 주장한다. 말하자면 현대 인지과학의 주요 개념적 이슈는 바로 19세기의 신경심리학에서 발전한 것으로 볼 수 있는 것이다(45-6).

세계 구축과 정신적 시뮬레이션의 독서 과정을 잘 보여주고 있다는 점에서 이 장의 분석 대상으로 선정하였다. 세 번째 사례인 다시 읽기 독서 체험은 자신의 독서 체험을 저자의 직관으로 분석하고 있다는 점에서 앞의 두 사례와는 다소 자료의 성격이 다르다. 그렇지만 세 번째 사례 역시 저자의 일정한 기준에 의거하여 내적 독서 과정이 기술되고 있으며, 특히 같은 독자가 같은 문학 텍스트를 반복하여 읽더라도 매번 정신적 경험이 달라지면서 독자의 경험구조가 끊임없이 재구성되는 실례를 보여줌으로써 자기 이야기로 재서술하는 문학 텍스트 독서의 본질을 그 어느 사례보다도 더욱 선명하게 드러내 주고 있다.

## 1. 전래 동화와 어린이의 내면 풍경

어른들이 문학 텍스트 독서를 통해 얻는 정신적 경험의 양과 질에는 미치지 못할지 모르지만, 어린이도 독서 중에 자신의 과거 경험에 텍스트를 비추어 보고 텍스트가 제시하는 문제 해결책을 자신의 실제 삶을 개선하기 위한 방식으로 진지하게 받아들인다. 어린이들이 문학 텍스트 독서를 통해 경험하는 텍스트 세계의 창조 경험이 어떠한지는 아래에 제시되는 루이스 캐럴(Lewis Carroll)의 『이상한 나라의 앨리스』(*Alice's Adventures in Wonderland*)의 독서 체험에서 일부 엿볼 수 있다.

글이 의미하는 바를 나는 정확히 이해했다. 문학적 암시는 죄다 놓쳤고 모르는 어휘들도 있었지만, 그 언어들이 기록한 경험, 홀로 남겨진 채 자신만의 발견을 해나가는 그 경험을 나는 이해했다. 내가 직접 겪은 경험은 아니지만, 열망하던 것이었다. 앨리스는 심술궂은 어른들과 비슷한 썰기벌레나 공작부인, 그리폰 같은 위세꾼과 불평꾼들로부터 끊임없이 괴롭힘을 당한다. 하지만 그녀는 계속 당하고만 있지는 않았다. 앨리스는 비록 자주 울긴 했지만, 대담함과 슬기로움으로 내게 경외심을 불러일으켰다. 또한 그렇게 행동하겠다는 결의를 갖도록 했다. 인생에서 용감해질 기회를 거의 맞지 못한 탓에 오랜 세월 동안 결실을 맺지 못할 결의이기는 했지만. 하지만 예전에는 그저 희미한 가능성의 꿈일 뿐이던 것을 앨리스는 견고하게 만들어줬다. 나는 커서 앨리스가 되고 싶



은 게 아니었다. 나는 ‘당장’ 앨리스가 되고 싶었다. (스팩스 34-5)<sup>49)</sup>

이 어린이(스팩스 자신)의 문학적 경험은, 비록 ‘어휘’ 실력이 다소 부족하고 ‘문학적 암시’를 이해하지 못했을지라도, 충분히 그 자체로도 어린이에게 매우 의미있는 정신적 체험이었음을 보여준다. 현실에서 어른들의 부당한 행동을 종종 경험해온 어린아이에게는 어른에게 그 부당함을 되갚아 주고 싶은 복수의 욕망을 내밀하게 간직할 수 있다. 그러나 아직 자아가 미성숙한 아이들은 이런 욕망을 구체적으로 인식한다거나 또 어떤 식으로 그 욕망을 구현할 수 있는지에 대한 지식은 없다. 그런데 이 어린이는 앨리스가 자신을 부당하게 대하는 어른들에게 통쾌하게 복수하는 장면들을 대리적으로 경험하면서 구체적인 이야기 형태를 빌어 자신의 내적인 욕망을 상상의 세계 속에서 안전하게 외부로 표출시킬 수 있었고 동시에 실제 세계에서 부당한 어른들에 대응할 수 있는 용기를 얻게 된다. 즉 이 어린이는 앨리스의 이야기를 정신적으로 시뮬레이션 함으로서 자신에 대해 더욱 깊은 이해에 도달하면서 동시에 미래의 행동 방향에 대한 새로운 길을 안내받은 것이다.

이 절에서는 브루노 베텔하임(Bruno Bettelheim)의 『옛 이야기의 매력』(*The Uses of Enchantment*)을 통해 아동이 전래 동화를 정신적으로 시뮬레이션하는 유년기 초보독자의 독서 체험 양상을 분석하고자 한다. 오스트리아 출신 미국 아동심리학자인 베텔하임은 정신적으로 어려움을 겪는 아이들을 치료하면서 그들이 유난히 『헨젤과 그레텔』, 『잭과 콩나무』, 『빨간 모자』, 『호리병 속의 지니』와 같은 전래 동화(folk fairy tales)에 매혹되는 모습을 발견하고 전래 동화가 아이들에게 주는 효용에 주목하게 되었다. 그는 프로이트 심리학을 바탕으로 한 어린이 심리 연구와 임상적 경험을 토대로 어린이들을 위한 수많은 동화나 신화 중에서도 특히 비현실적이고 상상적이며 때로는 잔인하고 폭력적이기도 한 전래 동화가 아이들의 인성 발달에 중요한 이유를 심도있게 분석한다.

전래 동화가 아이들의 내면에 어떻게 작용하는지 살펴보기 위해서는 무엇보다도 성인과 아이들의 심리적 특징의 차이를 먼저 짚어 보아야 한다. 베텔

---

49) 이 인용문은 미국의 영문학자 스패스(Patricia Meyer Spacks)의 어린 시절 독서 체험에 대한 회상이다.

하임은 프로이트의 이론에 기대어 이런 차이를 설명하였다. 인간의 내면 세계는 무의식적 층위의 본능과 의식적 층위의 자아, 그리고 초자아로 이루어져 있는데, 인간이 성장하면서 이 세 가지 자질들은 점점 확실한 분화의 과정을 거친다. 정상적인 인격을 가진 성인이라면 본능과 자아, 그리고 초자아를 서로 균형있게 상호 작용하도록 어느 정도 통제와 조절이 가능하다. 그러나 어린이는 한창 인격이 성장해가는 과정에 놓여있기 때문에 성인에 비하여 마음을 조절하는 능력이 서툴다. 그래서 어린이는 종종 무의식적인 본능의 충동에 전 마음이 압도되어 이유도 모른 채 내면의 혼란을 겪는 경우가 흔하다. 아이들은 어른들이 흔히 생각하는 것과 달리 자신에 대한 실망감, 자기 가치의 의심, 외디푸스의 딜레마, 형제간의 갈등과 같은 여러 가지 심리적인 문제들을 가지고 있을 뿐만 아니라 부모로부터의 분리불안, 외로움이나 고립, 어둠, 무시무시한 동물, 죽음, 식욕이나 기아 등의 공포를 겪는다. 다시 말해 존재론적으로 “형체도 없고 이름도 없는 불안감, 혼돈스럽고 분노를 일으키고 때로는 폭력적이기까지 한 환상들”(7)을 경험하는 것이 아이들의 실제 처지이다.

그러나 부모들은 보통 삶의 부정적인 부분을 가리고 아이들에게는 밝은 면만 보여주며 착한 아이가 되어야 한다는 메시지를 은연중에 주입하는 경향이 있다. 실제 어린이들은 실존적으로 이런 삶의 어둡고 공포스러운 면을 경험하며 자신이 반드시 착한 아이만은 아니라는 점을 알아차리게 되는데, 부모나 주변 어른들이 삶은 언제나 밝고 희망적인 양 다른 곳으로 눈을 돌리도록 유도한다면 아이들은 자신의 감정을 부적절한 것으로 여겨 죄책감을 갖게 되며 자신의 자연스러운 감정을 억압하는 경향을 갖게 된다.

베텔하임은 아이들이 건전한 인격체로 성장하기 위해서는 우선 자신의 내면적인 혼란을 인식하고 다스리는 방법을 배워야 한다고 하였다.

아동은 삶을 혼란스럽게 경험하는 일이 흔하기 때문에 복잡한 세계에서 자기 자신을 이해할 수 있는 기회가 그만큼 더 많이 주어져야 하며 그런 기회를 통해 세상에 대처하는 법을 배워야 한다. 그러기 위해서 아동은 감정의 소용돌이에서부터 빠져나와 세상을 일관성있게 이해할 수 있도록 누군가의 도움을 받아야 한다. 실로 아동에게는 내면의 집을 정돈해 줄 방법이 필요하다. 그런

토대가 있어야만 아동은 자신의 삶을 질서있게 만들 수 있기 때문이다. 요즘 세상에서는 별로 강조되지 않지만, 아동에게는 함축적이면서도 미묘한 방식으로 도덕적 행위의 이점을 전달해 줄 도덕 교육, 다시 말해 추상적이고 윤리적인 개념을 통해서가 아니라 아동이 이해할 수 있는 구체적 방식을 통해서 의미있게 전달될 수 있는 그런 교육이 필요하다. (5)

베텔하임은 아이들에게 진정으로 가르쳐야 할 것은 문제투성이인 삶의 본질을 회피하지 말고 용감히 대처하여 그로부터 삶의 의미를 끌어내는 것이라고 말한다(8). 따라서 혼돈스러운 세상에서 진정으로 아이들을 성숙시키고, 또 아이들이 삶의 의미를 찾도록 도와주기 위해서는 추상적 도덕 교육이 아닌, 아이들이 이해할 수 있는 방식으로 그 어려움을 해결하도록 도와주어야 한다.

베텔하임은 어른에 의한 추상적인 교훈이나 직접적인 설득은 아이들이 행위에 대한 개념의 일반화를 하기에는 아직 이른 발달단계이기 때문에 효과적이지 않다고 본다. 그리고 너무 현실과 흡사한 이야기는 아이들 자신의 내밀한 심리적 갈등을 그대로 들킨 것 같은 오싹함을 불러 일으켜 오히려 심리적 불안감을 증폭시킬 수 있다. 아이들이 마음에 상처를 입지 않도록 하면서 내면적 갈등의 해결책을 모색하도록 돕는 가장 좋은 방법은 현실과 동떨어진 환상의 형태로 타인의 이야기를 대리체험하면서 자신의 문제점을 은유적으로 다루는 경험을 해보는 것이다.

아이들이 자신의 내적 갈등과 대면함으로써 삶의 의미를 찾는 방법으로서 상상적인 이야기를 접하는 것이 가장 효과적이라는 베텔하임의 주장은 내러티브를 아동기의 특징적인 사고방식으로 보는 이건(Kieran Egan)의 논지와 일치한다. 이건은 『교육받은 정신』(*The Educated Mind*)에서 인간을 발달시키는 가장 뛰어난 지적 도구인 언어는 그 사용 방법의 차이에 따라 세상을 이해하는 방식 또한 다르다는 점을 언급하면서, 특히 2세에서 7세 정도의 아동은 문해력이 발달하기 전 구어 사용 시기에 속하기 때문에, 선과 악의 뚜렷한 이분법적 사고구조와 은유나 판타지에 익숙한 풍부한 상상력을 특징으로 하는 “신화적 이해”(the mythic understanding)의 단계로 본다(33-70). 문해력을 통해 점점 일반화나 추상적인 사고에 익숙해지는 청소년들과 달리 “신화적 이해” 단계의 아동들은 논리적이고 추상적인 방식으로는 자신의 삶의 경험에

대한 인식이 불가능하다. 따라서 이것은 아동에게 가장 효과적인 교육의 형태는 바로 이야기를 통한 삶의 구체적 형상화라고 말한다.

전래 동화가 아이들이 내면의 혼란을 다스리고 삶의 의미를 발견하는 데 큰 도움이 될 수 있는 것도 바로 추상적 언어에 익숙하지 않은 아이들의 발달적 특징 때문이다. 사실 호리병 속에서 거인이 등장하거나 마법을 부려 호박을 마차로 바꾸는 전래 동화는 21세기 대중사회를 살아가는 요즘 아이들의 삶의 조건에 대해서는 구체적으로 말해주는 바가 없다. 그러나 전래 동화는 오랜 세월 동안 전해내려 오면서 인간의 모든 삶의 국면들과 조우하며 정련되어 왔기 때문에 비록 드러나는 외양은 현대 생활과 직접적 관련이 없다 할지라도 심층적으로는 아동의 보편적인 심리를 반영한다.

베텔하임은 다른 그 어떤 이야기보다도 전래 동화에 아이들이 내적 만족감을 느끼는 이유는 그 속에 아이들이 일상적으로 겪는 심리적 문제가 그들의 마음이 작동하는 상상적인 방식 그대로 펼쳐지고 있기 때문이라고 말한다. 무엇보다도 전래 동화는 아이들이 심리적으로 처해있는 문제점 바로 거기서부터 이야기가 출발한다. 헨젤과 그레텔은 부모로부터 버림받으면서부터, 또 어려서 부모를 잃은 신데렐라는 계모와 언니들에게 구박당하는 상황에서부터 이야기는 시작된다. 아이들의 눈높이와 의식수준에 맞추어진 전래 동화는 배고픔, 분리불안, 소외감같이 아이들이 현재 처해있는 내면적 갈등 상황을 정확히 포착하고 있다. 또한 하늘을 날아다니거나 괴물과 싸워 승리한다거나 요정이 구해준다는 등 사실과 다른 엉뚱하고 상상적인 세계가 펼쳐지는 전래 동화는 아이들의 비논리적 상상적 사고 과정과도 일치한다.

한쪽 부모로부터 버림을 받거나 마녀에게 잡아먹히는 잔인한 장면이 자주 등장하는 전래 동화는 외디푸스 콤플렉스, 가학적 본능, 죽음, 굶주림, 분리불안, 형제간의 경쟁 같은 인간의 원초적인 불안과 공포의 모티프를, 적어도 원작에서는 순화시키지 않고 있는 그대로 다룬다. 베텔하임은 잔인하고 폭력적이기까지 한 전래 동화의 요소들 역시 어린이들이 전래 동화에 쉽게 매혹되는 중요한 이유의 하나로 본다. 왜냐하면 복잡하고 모순적이며 사회적으로 용납되지 않는 위험하고 파괴적인 감정들로 가득 찬 아이들의 혼란스러운 내면의 모습을 상징적으로 형상화함으로써 전래동화는 그들이 안전한 상상의

공간 속에서 위험을 다루어 볼 수 있는 심리적 백신(psychological vaccination)으로 작용하기 때문이다. 이런 이유로 베텔하임은 전래 동화를 어린이의 흥미위주로, 혹은 잔인함이나 가혹함을 아름답게 미화하여 개작한 버전은 어린이의 내면을 있는 그대로 다루지 않기 때문에 정신적 성장에 도움이 되지 않는다고 주장한다.

아이들의 내면의 혼란스러운 현실을 그대로 반영한 전래 동화와 달리 대체로 현실세계의 법칙에 근거한 사실적인 이야기는 온갖 비논리적인 일들이 복잡하게 뒤섞여있는 모순적인 아이들의 내면 경험을 설명해주지 못한다. 정확한 정보를 전달해준다는 면에 있어서 사실적 이야기도 나름대로 아이들의 삶에 일정한 역할을 한다. 그러나 사실 너무 무의식의 영향력 아래서 작동하는 내면 세계를 가진 아이들은 오히려 비현실적이고 비논리적인 구조, 인간의 원초적 불안과 공포가 솔직하게 드러나는 옛 이야기를 통해서 더욱 풍요로운 의미의 통찰이 가능하다.

전래 동화는 아이들의 원초적 욕구나 충동, 폭력적인 감정을 이해하고 그것을 아이들이 이해할 수 있도록 비교적 단일한 플롯 구성과 전형적인 인물을 통해 간단 명료하게 다룬다. 베텔하임은 아이들이 이야기를 통해서 자신에게 문제가 되는 점들을 어떻게 발견하며 어떻게 도움을 얻는가, 즉 전래 동화의 영향력을 다음과 같이 언급한다.

무의식 속에서 벌어지는 것들에 대처하기 위해서는 먼저 의식적 자아 안에서 일어나는 일들을 이해할 필요가 있다. 아이들이 자신의 무의식을 이해하고 그것에 대처할 능력을 얻게 되려면 무의식의 본질과 내용에 관한 이성적 이해가 아니라, 환상적인 백일몽에 젖어보면서, 이야기를 다시 짜 맞추고, 무의식적 압력에 대항하는 적절한 이야기 요소들을 상상하면서 무의식에 친숙해지는 과정을 겪어야 한다. 무의식의 내용을 의식적 판타지에 맞추는 이런 과정을 통해 아동은 비로소 무의식적 내용을 다룰 수 있다. 전래 동화가 더할 나위 없이 가치로운 이유가 바로 여기에 있다. 전래 동화는 혼자서는 결코 발견할 수 없었을 새로운 차원의 상상력을 아이에게 제공해준다. (7)

아직 성인에 비하여 자아가 단단히 형성되지 못한 아이들은 본능으로 인한

무의식의 혼돈상태를 통제하는 마음의 힘이 부족하여 어른들처럼 자신의 감정이나 내적인 갈등을 추상적인 용어로 일반화 할 수 없다. 이런 이유로 인하여 아이들을 무의식적으로 억누르고 있는 내면의 갈등을 아이 스스로 인식하는 데에는 이야기를 통한 형상화가 특히 효과적이다. 아이들은 이야기가 일으키는 세계 속에서 자유롭게 공상하면서 자신을 억압하는 요소들과 상징적으로 대면하고 상상 속에서 그것에 대처하는 법을 경험하게 된다. 아이들은 전래 동화에 나오는 괴물을 처치하면서 내면의 격렬한 감정을 상상 속에서 다루어 보게 되는데, 이런 과정을 통해 자기 스스로는 결코 명료하게 밝혀내지 못하였을 자신의 욕망이나 불안을 이야기라는 외적인 형태를 빌어 비로소 인식할 수 있다. 비록 아이들은 자신의 심리상태가 무엇을 의미하는지 명확하게 설명할 수는 없지만 적어도 자신의 갈등상황과 들어맞는 이야기가 어떤 것인지 느낄 수는 있다. 억압된 무의식을 의식의 층으로 떠오르게 하여 그 압력을 경감시켜 주는 것, 즉 대리적인 경험을 통하여 원초적인 욕망과 어두운 감정들과 대면할 수 있게 해주는 점이 바로 전래 동화가 아이들의 마음에 미치는 중요한 영향력이다.

베텔하임은 자칫 발산되지 못한 무의식적인 억압과 불안이 아이의 마음에 심각한 손상을 입힐 수 있다는 점에서 아이들이 전래 동화를 통해 무의식적인 욕망을 외부로 드러내는 것이 인성 형성에 매우 중요하다는 점을 역설하였다. 게다가 외부로 명백히 드러난다면 아이들이 자칫 죄책감을 느낄 수도 있는 사회적으로 용인되기 힘든 폭력적이고 위험한 내적 욕망들일지라도 자기 자신만의 상상적 공간에서는 안전하게 풀어놓을 수 있기 때문에 어른의 충고나 지시와 달리 전래 동화를 통해 아이들은 도덕적 압력 없이 정서적인 욕구를 발산하며 만족감을 얻을 수 있다.

예를 들어 아이들이 매혹을 느끼는 전래 동화중의 하나인 『헨젤과 그레텔』의 경우 베텔하임은 “구순욕구”(oral greediness)나 “굶주림에 대한 공포”(fear of starvation)와 부모에게 버림받을지 모른다는 “분리불안”(separation anxiety)이 상징적으로 형상화되어 있다고 하였다(15). 『헨젤과 그레텔』은 가난 때문에 아이들을 숲에 내버리는 아버지와 과자로 만든 집을 허겁지겁 먹어치우는 두 남매의 모습을 그린 플롯을 통해 아이들의 마음에 막연히 드리워져 있던 형

체없던 불안감에 구체적인 형상을 부여한다. 평소 의식적인 차원에서 아이들은 스스로 부모로부터 버림을 받는 불안감이나 탐식에 대한 욕구가 있다는 것을 인지하지도 못할 것이고 그것을 받아들이는 것은 더더욱 아이들이 감당할 수 있는 한계를 넘는 것이다. 이처럼 아이들이 의식적으로 인지하지도 못하는 사이 “무의식에 말을 걸고, 무의식적 불안감에 형체를 부여하며, 그것을 경감”(15)시키는 전래 동화는 직접적 방식이 아닌 상징적 방식으로 아이들의 처지를 위로하고 공감해 준다는 점에서 더욱 의미가 있다.

그러나 자신의 문제점을 의식적으로 명확히 인지하도록 돕는 측면보다 더 중요한 전래 동화의 영향력은 바로 어린이 스스로 이야기의 상징적 플롯을 통해 자신의 문제를 해결할 수 있는 새로운 방식을 모색하게 만든다는 점이다(7). 전래 동화를 통해 아이들은 자신이 느끼고 있는 불안감을 확인할 뿐만 아니라 자신의 문제가 구체적으로 어떻게 전개되고 어떤 방식을 통해 극복될 수 있는지를 새롭게 통찰하면서 경험을 확장해 간다. 예컨대 구순욕구나 분리불안 같은 아이들의 원초적인 불안을 구체적인 인물과 플롯으로 형상화하는 『헨젤과 그레텔』의 결말은 각기 다른 방식으로 아이들에게 의미를 줄 수 있다. 구순 욕구를 멋대로 충족시킨 결과로 위험에 처했던 두 아이들이 스스로의 기지로 곤경을 벗어나는 장면은 비록 어리더라도 자신을 보호할 수 있는 능력이 있다는 자신감을 아이에게 불어 넣어줄 수 있다. 그리고 마녀의 보물들을 가지고 다시 집으로 돌아가 온 식구가 행복하게 살게 되는 플롯은 부모에게 버림을 받더라도 충분히 독립적인 인간으로 설 수 있다는 안도감과 함께 부모에게 집착할 필요가 없다는 의미를 아이에게 전달할 수 있다. 실제로 베텔하임은 전래 동화의 플롯이 아동이 처한 문제를 전혀 새로운 각도에서 해결하는 실례를 상당수 제시한다(16-8). 『라퐁첼』(*Rapunzel*)은 보통 엄마가 딸의 독립을 방해하는 이야기로 해석되는 경우가 흔하지만 한 소년의 경우 대리 엄마인 마녀가 라퐁첼을 탐에 가두어 외부의 위험에서 지키는 이기적 행동에서 부모나 친지가 아닌 다른 보호자도 자신을 따뜻하게 보살펴줄 수 있다는 의미를 발견하면서 실제 그와 비슷한 자신의 처지에 대해 안도감을 느낄 수 있게 되었다. 『백설공주』(*Snow White*)는 질투 많은 계모를 능가하는 딸의 이야기가 주요 모티프이지만 어느 다섯 살짜리 어린아이에게는 계

모에게서 버림받더라도 난장이나 왕자에 의해 구원된다는 점이 큰 위안이 된 경우도 있다. 이 아이는 평소 엄마의 냉정한 태도에 불안감을 느껴왔는데 이 이야기를 통해 엄마가 아닌 다른 사람, 즉 아빠에게로 관심을 돌리면서 자신의 곤경을 해결할 계기를 갖게 된 것이다. 한편 한 십대 소녀가 『헨젤과 그레텔』에 매료된 이유는 처음에는 오빠인 헨젤을 수동적으로 따르지만 마침내 오빠를 구출하는데 결정적인 역할을 한 그레텔 때문이었다. 그 소녀는 평소 자신을 단속해 온 오빠에게 화가 나 있었는데, 그레텔과 자신을 동일시함으로써 오빠에게 의존하는 것이 영원히 계속되는 것은 아니라는 사실, 그리고 어찌면 자신이 오빠보다 더 주도적인 역할을 할 수 있을 것이라는 소녀만의 의미를 얻을 수 있었다

이처럼 아이들은 전래 동화에서 어른의 예측과는 전혀 다른 의미를 종종 발견한다. 아이들마다 다른 내적 고민으로 인하여 때로 전혀 생각지도 못한 곳에서 이야기는 아이들의 당면 문제에 새로운 돌파구를 제공한다. 다시 말해 인간의 보편적 경험이 집적된 전래 동화는 아이들이 모두 서로 다른 삶의 조건에 처해 있을지라도 어떤 방식으로든 풍부한 의미를 제공하면서 자신의 처지를 새롭게 통찰하도록 만든다.

베텔하임은 전래 동화가 이처럼 아이들의 마음에 공명하여 위안을 주면서 또한 곤경을 헤쳐 나갈 수 있는 돌파구도 마련해준다는 점에서 전래 동화의 치유기능을 언급한다. 실제 고대 인도에서 마음의 병을 앓고 있는 사람을 치료하기 위해 환자에게 이야기를 들려주고 그 이야기를 묵상하도록 했다고 한다(25). 그러면 환자는 이야기를 통해 자신의 내면의 문제를 구체적으로 들여다볼 수 있을 뿐만 아니라 현재 문제 해결의 실마리를 스스로 찾게 되는 것이다. 이런 이야기 치료의 효과는 인간이 어떤 이야기를 이해한다는 것은 결국 기억 구조에서 자신의 과거 경험을 인출하여 대응시키는 자기 이야기 만들기의 과정이라는 점에서 기인한다고 할 수 있다.

이런 맥락에서 베텔하임은 어른은 절대로 아이들에게 전래 동화의 의미를 ‘설명’하려고 들지 말아야 하며 아이들의 해석을 고치려고도 하지 말아야 한다고 강조한다. 특히 전래 동화를 구연해주는 어른은 교훈이나 경고와 같은 어떤 특수한 목적으로 접근하지 말아야 한다(153-4). 비유적으로 말해 이야기



를 해주는 어른들은 단지 이야기가 지닌 수많은 가능성의 씨앗을 여기 저기 뿌려 놓는데 그쳐야 하며 그 중 어떤 것이 어린이들의 마음에서 싹이 터서 어린이의 통찰력을 높여주고 희망을 줄지는 전적으로 아동에게 달려있는 것이다. 다시 말해 전래 동화의 가치는 어린이가 그 이야기를 실마리로 삼아 자기 스스로의 처지를 더 잘 이해하고 나뭇의 의미를 모색하는 데에 있다고 하겠다.

어린이들은 전래 동화를 통해 자기 자신의 존재론적인 곤경을 상상의 세계 속에서 상징적으로 다루어보게 된다. 정신적 시뮬레이션을 통해 어린이는 내적으로 억눌려 있거나 너무 혼란스러워 제대로 인식하지 못하고 있던 자신의 문제를 의식의 수준으로 떠올리면서 비로소 자기 자신의 상황을 명확히 이해할 수 있다. 더불어 동화가 제시해주는 이야기 전개와 결말을 통해 어린이는 자기 혼자서는 결코 해결하지 못했을 자신의 내적 문제를 다룰 수 있는 새로운 행동 전략에 대한 지식을 얻게 된다. 다시 말해 전래 동화는 마음의 구조가 단단히 확립되지 못한 유년기의 초보독자들에게 자신의 혼란스러운 경험을 정돈할 수 있는 구조를 부여할 뿐만 아니라, 그 경험이 어떤 방향으로 발전해 갈 수 있는지, 그리고 어떤 결말을 맺을 수 있는지를 상징적으로 보여줌으로써 자신의 경험의 의미를 이해하도록 돕는다. 전래 동화를 통해 마음의 구조를 만들어가는 이야기 체험은 궁극적으로 아이들의 마음을 성장시킨다. 베텔하임의 논의는 비록 프로이트 심리학에 치우쳐 있는 한계를 가지지만 아이들의 마음의 상태와 전래 동화의 구조적 관련성, 그리고 아직 형성중인 아이들의 자아 구축에 전래 동화가 주는 효용에 대해 깊은 통찰을 보여주고 있다고 하겠다.

## 2. 로맨스 소설을 탐독하는 여성들의 심리세계

로맨스 소설은 종종 전형적인 소원성취형 신데렐라 플롯이 반복되는 통속 소설로 치부된다. 그러나 2004년도에 북미 대륙에서 판매된 페이퍼백 소설의 55%가 로맨스 소설이라는 통계가 말해주듯이<sup>50)</sup> 세간의 따가운 비판에도 불

---

50) "Romance Novel," *Wikipedia*. 14 May 2014 <[http://en.wikipedia.org/wiki/Romance\\_novel](http://en.wikipedia.org/wiki/Romance_novel)>.

구하고 여전히 특정 독자들에게 큰 인기를 누린다는 현실을 감안하면 로맨스 소설이 독자층인 여성들에게 어떤 식으로든 독서의 즐거움을 제공한다는 사실 자체는 부정하기 힘들다.

이 절에서는 성년기 여성 대중독자들의 로맨스 소설 독서 체험의 실례를 바탕으로 로맨스 소설이 지닌 호소력의 근원과 로맨스 독자의 마음에 미치는 영향력을 설명해보고자 한다. 분석에 사용된 자료는 미국의 영문학자인 래드웨이(Janice A. Radway)의 『로맨스 소설 읽기』(*Reading the Romance*)이다. 이 책은 로맨스 소설에 열광하는 여성 독자들의 독서 체험에 관한 현장 연구서로서 로맨스 소설을 읽는 것이 과연 무엇을 의미하는지를 여성들의 심리적 특징과 사회적 역할과 관련하여 고찰하고 있다.

영국에서는 18-9세기 리처드슨(Samuel Richardson)의 『파멜라』(*Pamela, or Virtue Rewarded*)나 오스틴(Jane Austen)의 소설들, 그리고 미국에서는 19세기 가정 소설(domestic novel)을 시초로 보는 로맨스 소설은 남녀 간의 낭만적인 사랑에 초점을 맞춘 대중 문학 장르이다. 대체로 1930년대 영국의 밀스 앤 분(Mills and Boon) 출판사에서 출간되었던 남녀의 애정 관계를 다룬 소설들부터 본격적인 로맨스 소설로 볼 수 있다(Radway 39). 미국에서는 1972년 최초로 대중적 사랑을 받은 케이틀린 우디위스(Kathleen Woodiwiss)의 『불꽃과 꽃』(*The Flame and the Flower*)을 시작으로 로맨스 소설은 1980년대부터 가히 폭발적인 인기를 누리게 되는데, 할리퀸 엔터프라이즈(Harlequin Enterprise), 실루엣 북스(Silhouette Books), 포셋(Fawcett)과 같은 출판사에서는 로맨스 소설 시리즈를 따로 마련해 놓았을 정도였다.

할리퀸이나 실루엣 출판사가 조사한 바에 따르면 스물 다섯 살에서 마흔 다섯 살 사이의 미국 여성들이 로맨스 소설의 주요 독자층을 이룬다. 로맨스 독자들이 모두 여기에 해당되지는 않겠지만, 대부분의 독자들은 결혼 후 가사와 자녀 양육을 담당하면서 낮 시간에 독서가 가능한 중산층 여성임을 짐작케 한다. 래드웨이는 페이퍼백 로맨스 소설이 미국에서 엄청난 성공을 거두게 된 데에는 책의 생산과 배포와 관련된 출판 산업의 근본적인 변화와 새로운 소비 주체로서의 여성 대중 독자의 잠재력을 외적 요인으로 꼽는다. 그러나 그녀는 신데렐라 플롯과 전형적인 남녀 주인공이 반복되는 진부함에도

불구하고 여성 독자들이 로맨스 소설의 독서 체험을 계속해서 원하는 데에는 분명 독자의 심리적 욕구를 충족시켜 주는 다른 내적 요인이 있을 것으로 판단하였다.

로맨스 소설을 읽는 여성들의 독서 체험의 본질을 밝히기 위해 래드웨이는 미국 중서부 도시 스미스톤(Smithton)의 여성 독자들을 대상으로 현장 연구를 진행하게 되었다. 이 현장 연구는 스미스톤의 마을 서점에 근무하면서 고객들에게 로맨스 소설에 대한 정보를 제공해주는 도로시 에반스(Dorothy Evans)의 도움으로 열 다섯 명 내외의 로맨스 독자들과 함께 1979년 여름 첫 모임을 가지면서 시작되었다. 연구에는 설문지와 인터뷰가 함께 사용되었다. 모임을 가진지 1년 후 래드웨이는 한 번 더 그 마을을 방문하여 인터뷰를 진행하였고, 그 결과물을 분석하여 로맨스 소설을 읽는 여성의 독서 체험의 본질에 관한 『로맨스 소설 읽기』를 집필하였다.

연구를 처음 시작할 당시 래드웨이는 로맨스 소설이 폭발적인 인기를 끄는 이유는 소설의 텍스트적 특질 때문이라고 생각하였다. 그래서 “다른 현대 소설들보다 왜 로맨스 소설을 좋아하나요?”같이 로맨스 소설의 플롯의 특징이라거나 스토리가 전개되는 방식 같은 내용과 관련된 답을 기대한 질문들을 설문지에 포함하였다. 그러나 스미스톤의 독자들은 세세한 내러티브적 장치나 플롯보다는 그저 읽는 행위 자체가 즐겁다는 이야기를 되풀이하였고, 독서는 신경안정제나 술보다 훨씬 안전하다는 다소 엉뚱한 대답을 하기도 하였다. 다시 말해 그들에게는 로맨스 소설 독서 행위 자체가 매혹적인 위안거리(entertainment)였다. 래드웨이는 곧 로맨스 소설 독서 체험의 본질을 밝히기 위해서는 텍스트적인 요소를 분석하려던 자신의 선입견을 버리고 로맨스 읽기를 스미스톤 여성들의 관점으로 새로이 바라보아야 한다는 사실을 깨달았다.

래드웨이의 연구에 결정적인 도움을 준 도로시가 로맨스 독서를 시작하게 된 연유를 살펴보면 스미스톤 여성들이 로맨스 읽기를 좋아하는 이유가 보다 구체적으로 드러난다. 도로시는 남편을 뒷바라지하고 세 아이를 양육하면서 자신의 모든 에너지를 가족을 위한 봉사에 쏟는 전형적인 중산층 가정주부였다. 한때 정신적 육체적 탈진 상태에 이르렀던 그녀에게 의사는 최소 하루에

한 시간 만이라도 즐거운 일을 하면서 자신만의 시간을 가지라고 조언하였다. 어릴 적에 독서를 좋아했던 도로시는 의사의 충고에 따라 여러 장르의 책을 접해보다가 곧 로맨스 소설에 빠지게 되었고 이후 도로시는 마을 서점에 일자리를 구하여 서점에서 만나는 다른 로맨스 독자들과도 교류하기 시작했다. 그녀는 더 많은 독자들에게 도움을 주고자 뉴스레터를 통해 로맨스 소설의 서평을 신기에 이르렀고, 도로시의 이야기를 전해 들은 뉴욕의 편집자들은 미리 소설 원고를 보내어 새로 출간될 로맨스에 대해 그녀의 의견을 구하기도 하였다. 도로시는 무기력하던 예전의 자신의 모습에서 벗어나 자신감 있는 사람으로 다시 태어나는데 가장 큰 영향을 준 것은 바로 로맨스 소설 독서 체험과 그로 인해서 사회적 활동을 할 수 있게 된 점이라고 말하였다. 래드웨이의 인터뷰에 응했던 대부분의 여성들은 가족을 돌보는데 자신의 모든 시간을 쏟는 중산층 기혼 여성이었으며, 도로시처럼 그들도 역시 로맨스 소설 읽기가 자신에게 매우 중요한 의미를 지닌다고 설문에 답했다. 설문과 인터뷰를 통해 드러난 스미스톤 여성들이 로맨스 소설을 읽는 이유는 크게 두 가지로 요약할 수 있다.

스미스톤 여성들이 로맨스 소설 읽기를 좋아하는 가장 큰 이유는 독서를 통해 다른 세상을 대리체험 할 수 있기 때문이었다.

소설 세계 속에는 나뉘는 진실이 있기 때문이에요, 그리고 나에게 독서는 도피의 수단이기도 하구요.

왜냐하면 소설을 통해 도피할 수 있기 때문이죠. . . 그리고 우리는 그것이 마치 우리 삶인 양 상상하고 가장할 수 있어요.

나는 하루에 단 몇 시간만 이라도 이 힘겨운 세상에서 벗어날 수 있어요.

로맨스 소설들은 언제나 도피처를 제공해줘요. 로맨스 소설은 내가 바라는 삶 그대로를 실현해주지요. (88)

위 인용문은 ‘왜 로맨스 소설 읽기를 좋아하는지’에 대한 스미스톤 독자들이 설문지에 응답한 내용으로서 그들에게는 개별 로맨스 소설의 내용보다는 책

을 읽는 행위 그 자체가 더 중요하다는 사실이 드러난다. 스미스튼의 여성들이 로맨스 소설 독서를 통해 얻고자 하는 바는 “도피”(escape), 즉 현실과 다른 가상 세계의 정신적 대리체험이었다.

래드웨이는 스미스튼 여성들의 소설 속 세계로의 “도피”를 두 가지 층위에서 바라보았다(90). 하나는 말 그대로 지금 여성들이 처한 현실에서 벗어나는 것으로서 묵독(silent reading) 행위와 깊은 관련이 있다. 스미스튼의 독자들은 텔레비전이나 영화를 보는 것과 달리 로맨스 소설 독서는 상당한 인지적 노력이 드는 사적인 행위로서 독서 중에는 자연스럽게 주변 환경과 완전히 절연된다고 말한다. 주변 상황과 자연스럽게 차단되는 개인적 독서 상황을 스미스튼의 독자들이 그토록 중요하게 생각하는 이유는 어머니이자 아내로서 모든 시간을 가족에게 쏟아야하는 그들의 사회적 역할에서 기인하고 있었다.

앞서 밝혔듯이 래드웨이의 연구에 참여했던 대부분의 여성들은 아이들을 키우고 남편을 뒷바라지 하는 가정 주부들이었다. 그들은 가족들의 물리적, 정서적 요구를 채워주는데 온 시간과 에너지를 쏟았지만 정작 여성 자신의 정서적인 요구는 가족 구성원 그 누구도 채워주지 못하는 상황이 일반적이었다. 그런데 묵독은 그 특성상 타인과 분리될 수 밖에 없는 개인적인 행위가기에 로맨스 소설을 읽는 동안만이라도 스미스튼 여성들은 가사와 가족에 대한 의무에서 차단되어 오롯이 자신만의 시간을 가질 수 있었다.

이와 다른 두 번째 차원의 “도피”는 현실과 판이하게 다른 로맨스 소설의 행복한 가상 세계로의 정신적 여행이다. 스미스튼의 독자들은 자신과 똑같은 현실적 문제를 겪는 여주인공이 나오는 소설은 읽을 가치가 없는 나쁜 로맨스로 여길만큼, 마음속으로 갈망하지만 실제 현실에는 결코 존재하지 않을 그런 희망적인 세계를 대리 체험하는 것이 그들이 로맨스를 읽는 또 하나의 주요한 목적이었다(98). “우리도 그렇게 많은 책임을 떠맡고 있는 마당에 왜 그렇게 우울한 내용을 읽어야만 하죠?”라고 말하는 도로시처럼 대부분의 로맨스 독자들은 소설의 결말은 무조건 행복하고 낙관적이어야 한다고 강조했다.

이 여성들이 가상 세계에서 행복감을 느끼는 핵심에는 독자가 소설 속 여자 주인공과 자신을 동일시함으로써 타인의 자아를 경험하는데 있다. 로맨스

소설은 이상적인 남성의 사랑과 헌신을 한 몸에 받는 여자 주인공이 그 남성과의 행복한 결혼으로 매듭지어지는 경우가 대부분이다. 가족들에게 물리적 정서적 돌봄을 전적으로 제공하면서도 정작 자신의 요구는 묵살당하는 사회적 상황에 놓여 있는 스미스튼 여성들은 소설 속 여주인공과 자신을 동일시함으로써 평소에 늘 갈망하던 정서적 돌봄을 대리적으로 경험할 수 있었다.

래드웨이는 남자 주인공의 관심과 애정 속에서 행복한 결말을 맺는 소망적 세계를 대리 체험하면서 느끼는 즐거움은 현실로 다시 돌아오더라도 심리적인 실재(reality)로 남아있기 때문에, 여성들이 가족을 돌보아야 하는 자신의 의무를 더욱 긍정적으로 수행할 수 있는 동력으로 작용한다고 분석한다(100). 말하자면 로맨스 소설의 행복한 가상 세계로의 이동은 스미스튼 여성들이 현실을 외면하고자 하는 것이 아니라 현실의 사회적 의무를 잠시 내려놓고 스스로를 즐겁게 만들어주는 환상을 경험함으로써 다시 현실로 돌아왔을 때 아내이자 어머니로서의 역할을 기꺼이 받아들일 수 있도록 만들어 주는 “보상적 문학”(compensatory literature)이라고 할 수 있다(95).

다른 세계로의 정신적 이동과 더불어 스미스튼의 독자들이 로맨스 소설 읽기를 좋아하는 또 다른 이유는 로맨스 소설을 통해 역사적, 지리적, 문화적 사실들을 배울 수 있는 교육적 기능 때문이다(107). 인터뷰 결과 실제로 스미스튼의 여성들은 로맨스 소설 속의 세상에 대한 지식들이 자기 자신을 좀 더 향상시킨다고 믿고 있었을 뿐만 아니라 자기 아이들에게도 어머니가 책 읽는 모습을 보여주는 것이 좋은 영향을 줄 것이라 생각하고 있었다. 그들은 로맨스 소설이 정확한 지리적, 역사적 정보를 포함하고 있다고 믿고 있었는데, 실제로 로맨스 소설의 한 부류인 캔들라이트 시리즈(Candlelight series)를 출간했던 델(Dell) 출판사의 편집자 비비언 스티븐(Vivien Stephens)은 독자들의 지리적, 역사적 정확성에 대한 요구가 크다는 사실을 간파하여 로맨스 소설의 예비 원고를 받으면 반드시 정확한 정보를 포함하였는가를 중요 사항으로 점검했다고 한다(108-9).

래드웨이는 스미스튼의 여성들이 로맨스 소설 읽기를 교육적 관점과 연결시키는 데에는 몇 가지 이유가 있다고 보았다. 우선 교육은 곧 성공과 출세와 긴밀히 연결되어 있다는 중산층의 오래된 믿음, 그리고 부유한 사람만이

지식을 독점하던 이전과 달리 값싼 페이퍼백을 통해 지식을 소유할 수 있는 기회가 확대된 사회적 정황이 교육적 관심의 기본적인 배경을 이룬다. 그와 더불어 스미스튼 여성들의 사회적 위치에서 발생하는 현실적 한계 또한 로맨스 소설의 교육적 유용성을 설명해준다. 즉 아내이자 어머니로서 늘 가족들을 돌보아야 하는 사회적 위치로 인하여 집 주변을 벗어나기 힘든 스미스튼의 여성들에게 시간적 공간적 제한을 뛰어넘을 수 있는 가장 좋은 방법이 바로 로맨스 소설 읽기인 것이다. 로맨스 소설 읽기를 통하여 여성 독자들은 평소에 꿈꾸던 다른 장소나 시대를 여행하는 경험을 할 수 있을 뿐만 아니라 가정 안에 고립되어 있던 자신의 한계를 넘어 다양한 사회적 영역의 성인들과 상상적으로 교류할 수 있는 기회를 갖는다. 말하자면 스미스튼의 여성 독자들은 로맨스 소설을 읽으면서 자신은 여전히 배움 속에서 성장하는 존재라는 개인적인 성취의 의미도 갖게 된다.

래드웨이는 스미스튼 여성들이 이상적 로맨스라고 생각하는 작품들의 플롯이나 등장인물의 공통점을 추출하여 로맨스 소설을 탐독하는 그들의 심리적 욕구를 좀 더 상세하게 분석해 보고자 하였다. 우선 여성 독자들이 말하는 이상적인 여자 주인공은 대부분 아름다운 외모를 가진 뛰어난 피아니스트 혹은 성공한 작가 같은 흔치 않는 직업을 가진 지적이며 독립적인 여성이다. 게다가 남성의 기세에 결코 눌리지 않는 도전적이고도 불같은 성미를 가졌으면서도 아직 세상의 때가 묻지 않은 아이 같은 순진함도 함께 갖추어야 한다. 이런 여자 주인공은 소설의 말미로 갈수록 남성의 관심과 사랑의 힘에 의해 나긋나긋하고 여성스럽게 변모한다. 이상적인 남자 주인공은 보통 강한 남성성을 뽐어내는 거친 인물로서, 보통 소설 초반부에는 여자 주인공에게 무뎌뎌하며 무관심하게 대하지만, 겉으로 보이는 공격적인 성격과 달리 내면에는 친절하며 애정 어린 성품이 숨어 있어서 결국은 여자 주인공을 따뜻하게 감싸 안으며 헌신을 맹세하는 인물이다.

스미스튼의 여성 독자들의 견해를 토대로 만든 이상적인 로맨스의 플롯 구조는 한 여자 주인공과 한 남자 주인공의 일대일 관계를 중심으로 독자들의 관심이 다른 것에 흐트러지지 않도록 둘의 관계 양상이 독점적으로, 강렬하게 펼쳐지는 것으로서 대략 13단계로 구성된다.

1. 여자 주인공의 사회적 정체성이 파괴된다.
2. 여자 주인공은 귀족적 남자에게 대항하는 행동을 한다.
3. 귀족적 남성은 여자 주인공에게 애매하게 반응한다.
4. 여자 주인공은 남자 주인공의 태도를 단순히 그녀에 대한 성적 호기심이라 해석한다.
5. 여자 주인공은 남자 주인공의 태도에 분노하며 차갑게 반응한다.
6. 남자 주인공은 여자 주인공을 별함으로서 복수한다.
7. 여자 주인공과 남자 주인공은 물리적으로 혹은 감정적으로 멀어진다.
8. 남자 주인공은 여자 주인공에게 친절히 대한다.
9. 여자 주인공은 남자 주인공의 친절한 태도에 따뜻하게 반응한다.
10. 여자 주인공은 남자 주인공의 애매한 태도를 이전의 상처 때문일 것이라고 재해석한다.
11. 남자 주인공은 청혼하거나, 공개적으로 사랑을 드러내거나, 극도로 부드럽게 행동하며 여자 주인공에 대한 변하지 않는 헌신을 서약한다.
12. 여자 주인공은 성적으로 정서적으로 화답한다.
13. 여자 주인공의 정체성이 회복된다. (134)

물론 모든 로맨스 소설을 일반화할 수는 없겠지만 스미스톤 여성 독자들이 이상적으로 여기는 여자 주인공과 남자 주인공의 특징, 그리고 공통적인 내러티브의 플롯 구조가 있다는 것은 이것들이 여성 독자들에게 강한 호소력이 있기 때문일 것이다. 래드웨이는 이런 전형적 로맨스 소설의 플롯 구조는 초도로우(Nancy Chodorow)가 제시한 여성의 성격 발달 과정과 상당히 밀접한 관련이 있음을 발견하였다.

초도로우는 『모성의 재생산』(*The Reproduction of Mothering*)에서 프로이트의 인간 성격 발달 이론은 주로 남성에게 적용되는 것이며 여성은 이와 다른 경로로 발달해 간다고 주장한다. 가부장제 사회에서는 성에 따라 노동의 종류와 그에 따른 역할이 분화되어 왔는데 여성은 주로 집안에서 가사를 돌보고 아이들의 주 양육자로 기능하였다. 초도로우는 여아와 남아의 성격이 다르게 발달하는 주요 원인은 바로 주 양육자가 여성인 어머니이기 때문이라고 본



다.

여아의 경우 어머니는 같은 성을 갖는 딸을 자기 자신의 확장(extension)으로 인식함으로써 자신의 정체성과 딸의 정체성을 일체화된 하나로 여기는 경향이 있다. 어머니와 딸의 강력한 정체성 결합은 동시에 딸의 전-외디푸스기(the pre-oedipal period)를 연장시켜 결과적으로 딸은 어머니로부터 정체성의 독립에 어려움을 겪는다. 이런 이유로 여아는 의존성이 강하고 자아의 경계가 뚜렷하지 못하며 어머니에 대해 정서적으로 양가적인 감정을 갖도록 자라난다. 강한 정체성의 결합 속에서 딸도 역시 어머니를 자신의 확장으로 인식하기 때문에 자신을 하나의 독립적 개인으로 인식하는 것이 힘들다. 여성이 “관계 속의 자아”(a self-in-relation)를 추구하도록 성장하는 것이 바로 이런 심리적 관계에서 연유하는데 여성은 성인이 되어도 자연스럽게 다른 사람, 더 넓게는 외부 세상과의 관계 속에서 자아를 인식하게 되는 것이다.

반면 남아의 경우는 양육자인 어머니와 자신의 성적 차이를 일찍이 인지하고 어머니에게 의존하려는 욕구를 억제하는 경향이 있다. 이로 인하여 남아는 전-외디푸스 기에서부터 벌써 어머니와의 정체성 분화가 이루어지기 시작한다. 게다가 어머니를 사이에 두고 아버지와 대립 관계를 이루는 외디푸스기(the oedipal period)의 남아는 아버지로부터 자신의 생존을 지키기 위하여 더욱 어머니와의 애착을 억제하게 된다. 이로 인하여 관계 속의 자아를 추구하는 여성과 달리 남성은 자아를 하나의 독립된 개별체로서 인식하면서 성격이 발달한다. 결과적으로 여아와 남아가 주 양육자인 어머니와 맺는 관계의 차이가 여성과 남성의 성격이 서로 다르게 발달하는데 영향을 미친다.

한편 외디푸스기의 여아가 자신을 아버지와 동일시하고자 하는 데에는 두 가지 복합적인 이유가 있다. 초도로우에 따르면 여아가 자신을 아버지와 동일시하는 것은, 프로이트의 설명처럼 남근에 대한 선망 때문이 아니라, 어머니가 아닌 자질로 관심을 돌려 어머니와의 상징적 결합에서 벗어나 독립하고자 하는 욕망과, 남근을 가진 아버지를 사랑하는 어머니의 사랑을 빼앗기지 않기 위하여 여아 자신도 남근을 소유하고 싶은 욕망이 함께 얹혀 있기 때문이라고 하였다. 결과적으로 여성이 아버지와의 동일시, 혹은 일반적으로 남성을 열망하는 이유는 어머니로부터 독립하려는 욕망과 어머니의 사랑을 되찾

고자 상반된 욕망이 동시에 작용하고 있기 때문이다. 즉 여아는 아버지를 선택하는 외디푸스기를 거치는 동안에도 여전히 전-외디푸스기의 어머니와의 친밀한 정서적 결합이 유지되는 삼각관계에 놓여 있게 된다. 그 결과 성인이 된 여성은 성적으로는 이성애자이면서도 내면으로는 여전히 어머니와의 완전한 결합을 이루던 어린 시절로 회귀하려는 내적인 욕구도 갖게 된다. 다시 말해 어머니와의 정체성 분리에 어려움을 겪으며 성장한 여아는 성인이 되어서도 자아의 경계를 뚜렷이 설정하지 못한 채 외부 세계와의 관계 속에서 자신의 자아를 규정하려는 경향을 가진다.

관계 속의 자아를 추구하는 여성은 실존적으로 타인으로부터 돌봄을 받고 그와 애착을 형성하려는 욕구를 갖게 된다. 초도로우는 이런 돌봄과 애착에 대한 욕구가 상대 남성으로부터 충분히 충족되지 않을 경우, 여성은 아이들의 어머니 노릇(mothering)을 통하여 그 욕구를 대리적으로 충족시킨다고 하였다. 즉 여성은 아이와 자기 자신을 동일시하여, 어머니와의 정서적 결합 속에서 모든 욕구들이 만족스럽게 충족되던 어린 시절로 상상적 회귀를 꾀하는 것이다. 일찍이 어머니와 정체성을 분리하면서 자율성과 독립을 획득하는 남아의 성격 발달 과정을 고려해 보았을 때, 남성이 대체로 여성적인 자질에서 멀어지려는 경향이 있는 것은 자연스럽다. 이런 성격 발달 특징상 여성이 원하는 돌봄과 애착을 남성이 제공해주기 힘들기 때문에, 여성은 자신의 관계의 욕구를 충족하기 위해 더욱 아이들의 어머니 노릇에 매달리게 되는 것으로 이해된다.

그러나 래드웨이는 스미스튼 여성들이 실제 처한 현실과 초도로우의 이론이 어긋난다는 점을 지적한다. 초도로우는 어머니 노릇이 여성의 돌봄과 애착의 욕구를 충족시키는 효과적인 방법으로 보지만, 실상 아이의 어머니 노릇을 하는 것은 보이지 않는 커다란 댓가를 지불해야 한다. 아이를 양육하기 위해 여성은 끊임없이 이어지는 요구들을 모두 수용하면서 전적으로 아이의 필요를 제공해 주어야 하기 때문이다. 여성은 아이를 통하여 관계 속의 자아로의 욕구를 충족시키고 싶어 하지만 양육에서 감당해야 할 어마어마한 의무는 그 욕구를 좌절시킨다. 즉 스미스튼의 여성들의 경우 실존적으로 타인과의 관계를 갈망하게 되어 있음에도 불구하고 현실에서는 남편으로부터도 아

이로부터도 적절한 정서적 욕구를 충족시키지 못하는 상태에 머무르는 것이다.

래드웨이는 바로 이런 복합적인 심리 상태로 인하여 스미스튼 여성들은 로맨스 소설 읽기에 매혹되는 것으로 보았다. 여성 독자들은 로맨스 소설을 읽으면서 수행하는 정신적인 시뮬레이션을 통해 비로소 자신의 억눌린 내면적 욕구를 인지하게 된다.

한편으로 로맨스 소설은 가부장제 문화와 관련된 독특한 정신적 구조가 구축되고 실현되는 여성적 특질로의 여행으로 볼 수 있다. 로맨스는 많은 여성들이 보편적으로 경험하는 과정을 상징적으로 제시하고 설명하는 기능을 한다. 동시에 이상적인 로맨스는 실제 여성의 욕구가 상징적으로 재현되고 충족되는 과정을 그리기 때문에, 결국 그런 욕망을 만들어낸 제도적 구조의 불가피성뿐만 아니라 그런 제도로의 욕망을 더욱 강화한다. (138)

로맨스 소설은 등장인물이나 시공간적 배경, 그리고 일어나는 사건들의 종류는 제각각이지만, 여성 대부분이 공유하는 정신적 세계의 모습이 공통적인 플롯으로 형상화되어 있다. 다시 말해 여성에게 공감을 이끌어 내는 이상적인 로맨스 소설들은 최초의 어머니와의 유대 단절, 그로 인한 자울과 상실의 모순적 면모, 이상적인 남성으로부터의 정서적 지지를 받기까지의 곤경과 좌절과 실망감, 마침내 열망하던 남성와의 유대 관계의 실현, 남성과의 관계로 인한 여성 자아의 회복의 과정이 상징적으로 그려지며, 그 과정은 가부장제하의 많은 여성들이 여성으로서의 자아를 찾아가면서 겪는 경험의 과정과 대체로 일치한다. 스미스튼 독자들이 언급한 이상적인 로맨스 소설의 플롯은 상실, 고통을 느끼는 여성의 내면적 경험의 의미를 구체적 형상을 통해 이해할 수 있게 해주며, 또 관계 속의 자아를 소망하는 여성의 욕구를 여성이 원하는 가장 이상적인 형태로 충족시켜 주는 구조로 짜여 있다. 이러한 이유로 인하여 여성 독자들은 로맨스 소설의 세계를 반복하여 계속 경험하기를 원하는 것이다.

래드웨이는 로맨스 소설의 전형적인 플롯 전개와 여성의 성격 발달의 특징이 대체로 일치한다는 점에 주목한다. 소설의 도입부에는 거의 언제나 익숙

한 환경에서 내쳐지거나 친밀한 인간관계에서 단절되는 여자 주인공이 나오는데, 갑작스러운 단절로 고립된 여자 주인공의 불안정한 상태는 곧 관계 속의 자아를 추구하는 여성에게는 자아의 상실을 의미한다. 독자들은 사회적 관계의 단절로 홀로 남겨지는 로맨스 소설의 여자 주인공들이 느끼는 공포와 불안을 대리적으로 경험하면서, 자신의 인생에서 최초로 어머니와 분리되면서 느꼈던 불안감과 동시에 어머니에게서 독립하고자 하는 욕망이 혼재된 무의식속의 자기 경험을 떠올리게 된다. 따라서 어머니와의 최초의 이별, 그로 인한 여성의 실존적인 심리적 공백과 상실감을 상징적으로 형상화하여 보여주는 로맨스 소설의 도입부의 전형성은 로맨스 소설 독자로 하여금 소설에 깊이 빠져들게 하는 계기로 작용한다. 전래 동화가 아이들의 심리적인 갈등 상황에서 출발하기 때문에 아이들이 이야기에 매혹을 느끼는 것과 마찬가지로, 로맨스 소설 역시 여성의 원초적인 심리적 문제에서 시작되기 때문에 여성 독자들은 로맨스 소설에 더욱 공감하게 되는 것이다.

사회적 관계 단절로 인해 여자 주인공이 자아 정체성을 상실하는 것으로 시작되는 로맨스 소설의 플롯은 곧 남자 주인공과의 관계를 통해 여성의 자아를 되찾아가는 과정으로 이어진다. 이상적인 로맨스에서는 독립적이고 씩씩한 여자 주인공과 남성적 매력이 넘치지만 무뚝뚝하고 불친절한 남자 주인공의 첫 만남은 예외없이 둘 사이의 오해와 불신을 불러오기 마련이다. 그렇지만 소설 후반부로 가면서 점차 여자 주인공은 자율적인 모습 속에 숨어있던 여성스러움을 드러내며, 남자 주인공 또한 거친 남성성 속에 가려져 있던 부드러움을 나타낸다. 이상적인 로맨스 소설의 여자 주인공이나 남자 주인공의 이런 이중적 성격의 특징은 로맨스 소설의 플롯 구조와 밀접하게 관련되어 있다.

로맨스 소설의 플롯 1번부터 13번까지의 논리를 살펴보면 여자 주인공과 남자 주인공이 중간에 잠시 이별하는 장면인 7번을 중심으로 서로 대구를 이루고 있다. 예를 들면 여주인공이 정체성을 상실하는 1번은 정체성을 되찾는 13번과, 여자 주인공이 부유한 남자 주인공에게 반발하는 2번은 여자 주인공이 성적으로 감정적으로 남자 주인공에게 화답하는 12번과, 그리고 부유한 남자 주인공이 여자 주인공에게 모호한 태도를 보이는 3번은 남자 주인공이

여자 주인공에게 공개적으로 청혼을 하거나 사랑을 맹세하는 11번과 대구를 이룬다. 이처럼 처음에는 서로 반목하던 두 주인공이 서서히 사랑의 관계로 변하면서 결혼의 서약으로 끝맺는 로맨스 소설의 플롯 전개와 여자 남자 주인공들의 성격 변화는 함께 맞물려 돌아간다.

래드웨이는 남자 주인공이 처음에 여성에게 무관심해 보이는 거친 성격으로 묘사되면서 사사건건 여자 주인공과 대립각을 세우는 이유는, 초도로우의 설명처럼, 남성은 어머니로 상징되는 여성과의 차별과 멀어짐을 바탕으로 성격이 형성되므로 여성에게 보살핌이나 애정을 제공하는 행위 자체가 근본적으로 어렵기 때문이라고 하였다. 로맨스 소설의 초반부에 거의 언제나 여자 주인공에게 무뚝뚝하고 차가운 태도를 보이는 남성의 설정은 여성 독자들에게 남성과의 관계 속에서 자신이 원하는 보살핌의 욕구를 채우는 것이 얼마나 어려운가를 상징적으로 보여 준다.

남자 주인공이 여자 주인공을 모질게 대하는 장면은 남성이 여성위에 군림하는 가부장적 제도에 대한 무의식적인 두려움과 분노를 활성화시켜 여성 독자들이 실제 생활에서 겪는 남자에 대한 부정적인 감정을 안전한 상상적 공간에서 풀어 놓는 “문화적 압력 배출 밸브”(cultural release valve)의 역할도 한다. 그러나 여성 독자들은 남자 주인공이 그렇게 행동하는 것은 여자 주인공에 대한 자신의 진실한 감정을 숨기기 위해서이며 이야기가 진행될수록 남자 주인공은 여자 주인공을 사랑하게 되고 결국 보호받고자 하는 여성의 욕망을 채워줄 것이라는 즐거운 기대를 동시에 하게 된다.

궁극적으로 여성들이 로맨스 소설 독서 체험을 계속 반복하고 싶은 즐거운 경험으로 여기는 것은 자아의 독립과 동시에 타인과의 관계 속에서 자아를 규정하고자 하는 무의식적인 이중적 욕망을 상상적으로 다루어 볼 수 있기 때문이다.

그러나 독자들이 상당히 높이 평가하는 로맨스 소설을 분석해보니 결국 남자 주인공과 여자 주인공이 동화처럼 결합하는 로맨스 플롯은 사실 타인과의 관계 맺기에 기반한, 가장 원초적 여성 자아를 실현하려는 여성 독자들의 욕망을 상징적으로 충족시키고 있음을 알 수 있었다. 이런 상상적 관계를 통해 여성 독자들은 한편으로는 타자와의 관계 안에서 확립되는 자율성, 상이함, 혹은 자

아의 경계를 확인하고 싶어 하면서도, 동시에 자아와 구분되지 않는 타인과의 결합을 통하여 단일한 자아 개념을 허물고 싶어 한다. (155)

앞서 초도로우의 이론에서 설명했듯이 전-외디푸스기를 지배하는 어머니와의 친밀함과 분리의 어려움, 그리고 외디푸스기에서 어머니에게 독립하고자 하는 불완전한 욕망에서 나온 아버지와의 삼각관계에서 성격 발달이 이루어지는 가부장제 하의 여성은 관계 속의 자아를 추구하고자 한다. 비록 적에서 사랑의 대상으로 급작스럽게 전환되는 플롯이 논리상 결합이 될 수도 있다 하더라도, 결국 남자 주인공이 여자 주인공에게 공개적으로 사랑을 고백하면서 헌신을 맹세하고, 여성은 이에 화답하면서 비로소 정체성이 회복되는 로맨스 소설의 전형적인 13단계의 플롯 구조는 가부장제 사회에서 자라난 여성의 두 가지 상반된 욕구인 자아실현의 욕구와 타인과의 관계 속에 머무르고자 하는 욕구가 가장 이상적인 형태로 타협한 결과이다. 다시 말해 로맨스 소설은 남성 주인공의 사랑과 지지 속에서 여자 주인공이 “관계 속의 정체성”(identity in relation)을 추구하는 실존적인 심리적 욕구를 실현시킬 수 있는 상징적인 모델을 제시해 준다(149).

인터뷰가 거의 마무리되어 갈 즈음 래드웨이는 스미스튼의 여성 독자들에게 로맨스 소설이 독자의 현실에 구체적인 변화를 일으킨 면이 있는지 물어 보았다. 이 질문이 끝나기가 무섭게 모든 여성들은 이구동성으로 그렇다고 긍정적으로 대답했다(101). 그들은 무엇보다도 남편과의 관계에서 큰 변화가 있었다고 말하며, 같은 마을의 준 앤더슨(June Anderson)이란 여성을 예로 들었다. 집안에서 군주처럼 군림하는 남편을 두었던 준은 로맨스 소설을 읽은 후부터 이전의 순종적인 태도가 없어졌는데 예컨대 남편이 아내의 긴 머리를 고수하는데도 불구하고 남편의 말을 거역하고 머리를 짧게 자를 정도로 자기 주장이 강해졌다고 말했다. 래드웨이는 준의 일련의 행동들이 과연 로맨스 소설로 인한 것인지 알 수는 없지만, 중요한 것은 스미스튼의 여성 독자들이 그렇게 믿고 있다는 것이다. 준뿐만 아니라 대부분 인터뷰에 참가했던 여성들은 로맨스로 인하여 자신이 변했다고 믿고 있었다.

이러한 실제 세계에서 여성들의 변화는 로맨스 소설을 정신적으로 시뮬레이션하면서 자기 자신의 이야기를 소설과 대응하는 과정을 통해 일어난다

고 볼 수 있다. 그들은 자기 자신의 현실과 너무 흡사한 로맨스, 예를 들면 이상적인 여자 주인공이 아닌 나약하고 남에게 잘 휘둘리는 여자 주인공이 등장하는 로맨스를 읽으면 언제나 ‘나도 똑같이 이런 멍청한 짓을 하는 여성이 아닐까’하는 의구심을 갖게 되며, 소설 속 남자 주인공이 고압적인 태도로 여성을 마음대로 조종하려 드는 장면을 보면 자신과 남편의 관계가 떠오르면서 자신도 모르게 화가 난다고 말했다. 즉 스미스튼의 독자들은 로맨스 소설 안에 형상화된 다양한 인간 관계를 대리 경험함으로써 현재 자신이 처한 현실을 뚜렷하게 자각하게 되는 것이다.

래드웨이는 현실에서 남편과의 관계에 변화를 가져온 근본적인 이유는 궁극적으로 여성 독자의 자기 자신에 대한 신념의 변화에서 기인한다고 보았다. 그들이 가장 좋아하는 로맨스 소설의 여주인공은 “아주 똑똑하며, 씩씩하고, 독립적이며, 독특한”(extremely intelligent, spunky, independent, and unique) 성격적 특징이 있다(101). 로맨스 소설을 읽는 동안 독자는 자신과 이상적인 여자 주인공을 동일시함으로써 현실적 압력에 억눌려 미처 인식하지 못하고 있던 여성으로서의 내밀한 욕망을 타인의 이야기를 통해 비로소 인식하고 그 욕망을 상상적으로 대리 충족하게 된다. 비록 간접적이고 상상적일지라도 이런 정신적 체험이 주는 충족감은 여성에게 실제로 남는다. 이러한 심리적 과정은 사회적으로 인정을 받지 못하는 가정주부인 여성들도 똑똑하고 독립적인 여성으로서 한 남자에게서 관심과 헌신을 받을 가치가 있다는 자각을 하도록 만든다. 요컨대 스미스튼의 여성들은 ‘이상적인’ 로맨스 독서 체험을 통해 여성으로서 자아를 자각하고 자신감을 회복함으로써 독립적이고 지적인 한 개인으로서 자신의 가치를 새로이 제고하게 되었다고 할 수 있다.

한편 ‘이상적인’ 로맨스 소설의 여주인공의 마지막 종착지는 남성과의 결혼이라는 점은 의미심장하다. 독립적이고 똑똑한 여성의 캐릭터와 여성의 궁극적인 행복은 남자에 달려 있다는 주제는 일견 상충하는 듯 보임에도 불구하고 왜 이런 플롯이 로맨스 여성 독자들의 욕구를 만족시키는 것일까? 일차적으로는 관계 속의 자아를 추구하도록 길러진 여성들의 성격 발달 과정으로 인해 한 남성과의 결혼으로 끝맺는 소설 장치가 정당화될 수 있다는 것이 하나의 대답이 될 수 있다.

그러나 래드웨이는 여성의 독립과 관계의 상반된 욕구에서 나온 심리적 설명보다도 미국의 사회 문화적 특징에서 비롯된 원인에 더 큰 무게를 두고 있다. 1980년대 미국 사회에서 여성에 대한 개념은 이중적이었다. 여성을 성적 매력과 아름다운 외모로 평가하는 대중 매체의 메시지와 결혼의 울타리 안에서 오직 한 남성에 의해서만 여성의 성이 작동되어야 한다는 학교나 교회의 가르침은 여성에 대한 서로 상반된 가치를 만들어 내고 있었다.

이런 두 개념의 충돌로 인하여 생겨난 이상적 여성의 모델이 바로 로맨스 소설이 추구하는 여자 주인공, 즉 똑똑하고 자주적이며 매력 넘치는 여성이면서도 결국 자신의 가치를 인정하고 평생 그녀에게 헌신하는 한 남성의 아내가 되는 꿈을 꾸는 것이다. 가부장제의 테두리 안에서 제한적이거나 인정받고 능력을 펼치는 로맨스 소설의 여자 주인공은 결국 미국의 사회 문화적 틀 안에서 여성에 대한 서로 상충하는 개념이 적당한 선에서 화해를 이룬 전형적인 모델이다. 말하자면 여성에 대한 이중적 개념을 절묘하게 절충한 로맨스 소설을 읽으면서 스미스튼 여성 독자들은 당시 가정주부의 전형(집안 일이나 드라마에만 빠져 지내는 유치하고 무지하며 무능력한 인간으로 여겨지던 통념)과 반대되는 독립적인 자아를 추구하는 동시에, 결혼이라는 안전한 울타리 안에서 한 남자의 전적인 관심과 사랑을 받고 싶은 여성의 내적 욕구를 함께 만족시킬 수 있었던 것이다.

래드웨이는 인상적인 로맨스 소설의 요소에 대한 스미스튼 여성들과의 인터뷰에서 로맨스 소설의 전형적 13개의 플롯 구조와 여자 남자 주인공들의 성격적 특성은 독자들의 개인적 신념에 심오한 방식으로 작용하고 있음을 알게 되었다. 무엇보다도 여자 주인공에게 관심과 헌신을 바치면서 내적인 보살핌의 욕구를 채워주는 소설 속 남자 주인공들을 상상 속에서 그려보면서, 대부분의 스미스튼의 여성 독자들은 상대 남성으로부터 애정어린 보살핌을 갈구하는 자신의 현실적 욕구가 정당하다는 것을 확신하게 되었다고 토로했다. 또한 두 남녀의 결혼과 해피 엔딩이 동일한 의미를 띠는 로맨스 소설을 보면서 자신의 경우도 결혼이 결국은 가장 바람직한 선택이라는 확신을 가지게 되었다고 말했다.

이런 점과 관련하여 래드웨이는 스미스튼 여성들의 자아 개념에 긍정적인



역할을 하는 로맨스 소설이 노정하는 한계 또한 날카롭게 지적한다. 로맨스 소설의 여자 주인공은 완전한 독립을 이룬 여성상을 추구하는 것이 아니라 타인과의 관계 속에서, 좀 더 구체적으로는 어머니와의 어릴 적 완전한 유대 관계와 유사한 보살핌을 제공해 줄 수 있는 이상적인 남성과의 관계를 통해 자아를 실현한다. 그것은 가부장적 부류의 여성 자아, 즉 가부장제 사회의 양육 특성에서 비롯되는 관계 속의 자아를 구축하는 것이라 할 수 있다(147). 결국 로맨스 소설은 결혼 생활에서 의무적으로 부과되는 아내와 어머니 노릇에 더욱 헌신하도록 이끌면서 가부장제의 결혼 문화를 정당화하고, 스미스튼 여성들은 로맨스 소설 플롯이 주는 상징성을 통해 자신이 속한 사회적 문화적 체제 유지에 가장 적합한 방식으로 합리화된 자아 개념을 계속적으로 재생산해 낸다. 다시 말해 로맨스 소설은 가부장제 사회에서 늘 존재해 오던, 관계 속의 자아라는 가장 이상적인 여성 감수성을 재현하며 동시에 그 감수성을 생산, 재생산할 뿐 여성 독자들에게 새로운 삶의 가능성을 제시하거나 기존 인식의 변화를 가져오지는 못하는 것이다.

요컨대 1980년대 미국 사회 내에서 로맨스 읽기가 여성들 사이에 폭발적인 인기를 누린 이유는 사회 문화적으로 주형된 가장 이상적인 여성의 이야기를 대리체험 함으로써 자신의 내면적 욕구를 보다 명확히 인식하고 상상적으로나마 그 욕구를 충족시키려는 여성들의 열망 때문이었다. 궁극적으로 로맨스 소설의 독서 체험이 스미스튼 여성 독자들의 마음에 작용하는 방식은 이중적이다. 먼저 스미스튼의 여성 독자들이 로맨스 소설의 상상적 세계 속에서 자신의 억눌린 욕망과 그 욕망이 충족되는 대리경험을 함으로써 즐거움과 만족감을 느낄 뿐 아니라 여성의 내적 욕망이 정당하다는 자기 발견에 이른다는 면에서 로맨스 소설 독서 체험은 여성 독자들의 마음에 공감과 위안을 주고 여성으로서의 자신감을 회복하게 하는 긍정적인 측면이 있다. 반면 여성은 결국 남성과의 결혼 안에서 비로소 자아의 의미를 부여받는다는 공통적 플롯이나 등장인물의 전형성을 통해 로맨스 소설은 가부장제 하에서 여성에 대한 기존 통념을 강화, 재생산하는 유토피아적 소원 성취 판타지에만 그치고 있다.

### 3. 다시 읽기에서 드러나는 자아 개념의 변화상

책을 다시 읽는 경험은 독서란 독자의 지식구조와 텍스트의 상호작용이라는 점을 가장 선명하게 보여주는 정신적 현상이라 할 수 있다. 왜냐하면 책은 다시 읽을 때 언제나 조금씩 다른 인상으로 다가오는데, 물리적인 텍스트는 바뀌지 않고 그대로라 하면, 이러한 독서 체험의 변화는 텍스트를 해석하고 의미를 부여하는 독자의 경험구조가 바뀐 데서 기인하기 때문이다.

첫 독서나 다시 읽기는 공히 타인의 이야기를 대리체험하면서 자기 자신에 대한 이해를 깊게 하고 경험의 지평을 넓히도록 이끈다는 독서 경험의 본질 면에서는 동일하다. 그리고 다시 읽기의 매력도 궁극적으로 즐거움에 있다는 사실도 변함없다. 하지만 삶의 과정에서 계속 축적되는 새로운 경험은 독자의 마음의 구조를 끊임없이 재구성한다. 이런 의미에서 다시 읽기는 첫 독서 때와는 다른 변모된 현재 자아상과 대면하는 좋은 기회인 동시에 텍스트란 오직 독자의 해석에 의해서만 존재의 의미를 부여받는다는 사실을 한 번 더 확인하는 계기가 될 수 있다.

이 절에서는 성인기의 한 전문독자가 시간차를 두고 같은 소설을 다시 읽었을 때의 정신적 경험을 살펴보고자 한다. 다시 읽기의 독자 경험을 분석하는 데는 미국의 영문학자이자 독서가인 스펙스(Patricia Meyer Spacks)의 『리리딩』(*On Re-reading*)을 사용하였다. 스펙스는 어린 시절 접했던 동화부터 직업상 학생들을 가르치기 위해 읽어야 했던 책, 시대를 대표하는 책, 누구나 좋아해야 하는 것으로 되어 있는 책, 몰래 숨겨서 읽어야 했던 책 등 개인적인 의미가 있는 책들을 다시 읽은 후 첫 독서와 다시 읽기에서 독자 경험의 유사점과 차이점을 스스로 점검해 보는 1년짜리 프로젝트를 실행하였다. 글 앞머리에서 저자가 직접 밝혔듯이 비록 다시 읽기가 주요 목적이긴 하지만 이 프로젝트는 “본질적으로는 독서에 관한 논의인 동시에 사실은 독서를 위한 변론”으로서 “독서라는 행위가 우리의 머릿속에 어떻게 비집고 들어가며, 그 안에서 무슨 일이 일어나는지를 보여주하고자”하는 연구이다(31). 따라서 다시 읽기의 경험에서도 역시 타인의 경험을 자신의 이야기로 재서술하는 과정과 독서 후 독자의 변화를 확인할 수 있다. 더불어 같은 독자 안에서도 재서술

의 방식이 계속적으로 변화해 간다는 사실을 통해, 앞에서 언급한 초보독자와 대중독자의 첫 독서 사례가 말해주지 못했던 독자의 마음의 구조의 변화와 텍스트 해석의 상호 관계에까지도 접근할 수 있다.

우리는 다시 읽기를 통해 첫 독서 때와 비교하여 책에 대한 자신의 판단이 얼마나 달라졌는지, 그리고 자신이 과거의 자아와 얼마나 달라졌는지를 확인한다. 스펙스의 경우에는 『오만과 편견』(*Pride and Prejudice*), 『이상한 나라의 앨리스』처럼 읽을 때 마다 새로운 가치를 발견하는 책도 있지만 『황금 노트북』(*The Golden Notebook*)이나 『호밀밭의 파수꾼』(*The Catcher in the Rye*)처럼 높은 가치를 부여했던 첫 독서 때와 달리 지금은 오히려 혐오스럽게 느껴지는 책들도 있다. 반면 약점이 많고 별 볼일 없다고 여겼던 『허조그』(*Herzog*)나 『성스럽고 세속적인 사랑 기계』(*The Sacred and Profane Love Machine*)는 다시 읽기를 통해 중요한 소설로 탈바꿈하기도 하기도 하고, 몰래 읽었던 우드하우스(*Pelham G. Woodhouse*)의 코믹한 이야기들은 특이하게도 그때나 지금이나 읽기의 경험이 비슷하다고도 말한다(316-9).

다시 읽기 행위에 대해 사람들은 상반된 견해를 가지고 있다. 새로운 정보가 홍수처럼 쉴 새 없이 쏟아지는 세상에서 살고 있는 현대인에게는 다시 읽기란 과거에 안주하는 게으름으로 비칠 수도 있다. 그러나 상당수의 사람들은 읽었던 책을 다시 읽고 있다는 점에 있어서 분명히 책을 다시 읽는 행위는 독자에게 첫 독서와는 다른 특수한 즐거움을 안겨 주는 것으로 보인다. 스펙스는 다시 읽기의 매력으로 안전과 변화의 욕망이라는 상반된 두 가지 가치를 제시한다.

먼저 다시 읽기는 안전함에 대한 욕구에서 비롯된다. 우리는 책을 반복해서 읽더라도 줄거리나 등장인물 묘사, 사건이 일어난 장소와 같이 항상 변하지 않는 텍스트의 물리적인 특성들과 다시 만난다. 다시 읽기는 급변하는 삶 속에서도 여전히 변하지 않는 것에 마음 놓고 의존할 수 있는 안도감, 즉 예전에 경험했던 강렬한 감정으로 언제든지 다시 돌아갈 수 있다는 즐거움을 독자에게 선사한다. 그러나 스펙스는 텍스트적인 요소에서 느끼는 안전함뿐만 아니라 인간 자아의 수준에서 경험되는 좀 더 심오한 의미의 안전함이 있다고 말한다.

과거에 좋아했던 책(내가 읽었던 첫 번째 소설)을 다시 읽으면서 나는 상상과 비평적 음미의 즐거움뿐 아니라 기억의 즐거움도 얻는다. 내가 그 책을 처음 읽었을 때의 느낌과 연상했던 것들을 떠올리게 되는데, 그것은 어떤 방법으로도 다시 가질 수 없는 것들이다. 이런 일반적인 과정들은 의식을 지닌 존재인 우리 자신을 연결하는 고리वाद 같다. 그것은 우리의 흩어진 정체성의 조각들을 한데 묶어준다. (윌리엄 해즐릿; 스펙스 11, 재인용)

다시 읽기는 과거 자아에 대한 기억을 현재에 다시 불러옴으로써 끊임없이 변화하고 있는 그 모든 국면들이 결국 다 자신의 자아의 일부를 이룬다는 통찰을 제공한다. 즉 다시 읽기는 “우리의 흩어진 정체성의 조각들”을 다시 묶어줌으로써 시간을 초월한 “견고한 자아상”을 구축할 수 있게 해주기 때문에 또 다른 의미에서 안전함을 준다고 할 수 있다(11).

하지만 이런 안도감과 함께 다시 읽기는 필연적으로 변화를 수반하기 마련이다. 예를 들어 스펙스는 『죄와 벌』을 처음 읽었을 때 주인공인 라스콜리니코프를 악습에 대항하는 대담한 젊은이로 생각했지만, 이후 반복하여 읽음에 따라 차츰 그가 바보같은 인간으로, 중국에는 동정적 연민의 대상으로 그 느낌이 바뀌어 갔음을 고백한다. 다시 읽기에서 세부 사항들이나 인물에 대한 해석에 관하여 이런 변화가 일어나는 이유는, 좀 더 성숙해졌든지 아니면 무언가를 상실했든지, 전적으로 독자의 변화에서 기인하는 것이다. 스칼렛의 초록색 커튼과 그것으로 만든 드레스는 변하지 않지만 그것을 통해 우리가 상상하는 바는 계속 변화한다(14). 책은 말 그대로 글자 하나 바뀌지 않고 그대로이지만 끊임없이 변화하는 독자의 역할은 “언제나 낯선 타인”(10)인 것이다.

독자의 변화에 따른 독서 체험의 변화는 텍스트와 교류하는 독자의 역할에 대하여 중요한 점을 시사한다. 그것은 독자는 텍스트에 미리 주어진 의미를 발견하는 수동적 존재가 아니라 독자 자신의 경험을 토대로 텍스트의 의미를 해석해나가는 능동적 역할을 하는 존재라는 사실이다. 이런 입장은 독서 행위에 있어서 독자를 텍스트의 의미 생산의 주체로 본 독자반응비평이나 인지적 추론을 통한 독자의 적극적 참여를 중요시하는 인지과학적 독서 체험

현상의 논지와도 일맥상통한다. 다시 말해 텍스트를 읽는 것은 의미가 완결된 자족적인 대상에서 의미를 발견하는 행위가 아니라 독자가 스스로 텍스트의 제 요소들과 상호작용하면서 추론을 통해 의미의 공백을 메워가는 행위이다.

독자가 텍스트 의미의 공백을 메우기 위해 텍스트와 상호작용하는 과정은 같은 책을 읽더라도 개인에 따라 결코 같을 수 없다. 왜냐하면 읽는 순간의 독자의 판단에 의해 수많은 의미의 가능성 중에서 가장 적절하다고 선택된 의미들로 고리지어 가는 독서 과정의 성격 상, 삶의 경험이나 지식, 순간의 감정상태가 서로 다른 독자들은 적절한 의미를 선택하는 판단이 달라질 수밖에 없기 때문이다. 비록 같은 텍스트를 동일한 독자가 다시 읽는다 하더라도 지금의 독자는 지적으로 정서적으로 예전과 같을 수 없다. 따라서 첫 독서 때 이해하지 못하거나 그다지 중요성이 없어서 기억에서 버려졌던 부분은 다시 읽기에서 새롭게 눈에 띄어 수 있으며 그것은 텍스트 이해에 있어서 새로운 해석의 지평을 열어준다. 신경과학자인 레스탁은 한때 재미있었던 책을 다시 읽었을 때 옛날의 호소력이 없어져버리는 현상을 인간의 뇌는 평생을 걸쳐 시시각각으로 변하고 있다는 뇌의 가소성 개념으로 설명한다. 말하자면 처음 읽었을 때와 두 번째 읽을 때의 독자는 뇌의 구성상 완전히 다른 사람인 것이다(Restak; 스펙스 316, 재인용).

스펙스는 자기 자신을 대상으로 한 다시 읽기 프로젝트를 통해 “독자가 그 글을 마지막으로 읽은 시점으로부터 그의 사고와 마음, 경험, 개인적이고 문화적인 상황, 혹은 이 모든 것들이 변화”(16) 함으로써 책 속의 내용을 판단하는 기준과 책을 통해 형성되는 자아상 또한 달라질 수밖에 없다는 점을 잘 보여준다. 이 절에서는 스펙스의 다시 읽기 체험 중 한때 높이 평가했으나 다시 읽기에서 가치가 하락한 문학 텍스트, 그리고 늘 읽기의 즐거움을 제공해주면서도 읽을 때 마다 새로운 점을 발견할 수 있는 문학 텍스트의 사례를 검토하면서 텍스트와 독자 경험의 역동적인 상호작용과 더불어 다시 읽기에서 확인되는 자아상의 변화에 초점을 두어 살피고자 한다.

1951년 작품인 샐린저(J. D. Salinger)의 『호밀밭의 파수꾼』은 2005년 『타임』(Time)지가 선정한 “100대 영문학 소설 리스트”(Time's 2005 list of the 100

best English-language novels written since 1923)<sup>51)</sup>에 속할 정도로 현재까지도 미국 내에서 꾸준한 인기를 누리는 소설이다. 스펙스는 1950년대 말 『호밀밭의 파수꾼』을 처음 읽고 매우 의미있는 작품이라 생각했지만 다시 읽기 프로젝트의 일환으로 읽었을 때는 실망스러운 작품의 한 예로 든다. 스펙스는 처음 읽었을 당시 왜 그렇게 이 소설에 매료되었는지에 관한 과거 독서 경험을 개인사와 사회사의 차원에서 분석하고 있다. 이를 통해 『호밀밭의 파수꾼』이 스펙스에게 당시 어떤 신념을 불러 일으켰으며, 또 그것은 스펙스의 자아 개념에 어떤 영향을 주었는지를 엿볼 수 있다.

과거의 스펙스는 『호밀밭의 파수꾼』을 “인습에 사로잡히고 위선적이고 근본적으로 부패한 사회에 사는 아웃사이드의 운명”(112)으로 인식하였다. 『호밀밭의 파수꾼』의 주인공인 홀든 콜필드(Holden Caulfield)는 사랑하던 동생도 잃고 학업에 별 뜻도 없을 뿐더러 친구를 비롯하여 세상의 다른 타인으로부터도 소외당하지만, 정작 자신은 힘없고 매력없는 사람들을 동정하는 인물이다. 당시 스펙스는 “순수하고 솔직한 영혼을 가진 사람들이 응당 정당한 보상을 받아야 하지만 실상은 그렇지 못한 소설”(112)을 즐겨 읽는 젊은 학자였기 때문에 가식없이 순수하지만 사회의 그 어느 집단에도 속하지 못하고 소외되는 홀든과 쉽게 동일시할 수 있었다. 즉 솔직한 눈으로 세상의 부조리함을 비판하는 홀든이 대변하는 인물상에 자신을 동화시킴으로써 스펙스는 자신도 홀든처럼 스스로 멋진 아웃사이드의 길을 선택하는 자로서 자아 개념을 규정 하였던 것이다. 그 시대의 지성적 젊은이였던 스펙스는 아직 고등학생인 홀든이 위선적인 기성세대 어른들에게 저항하며 위선을 폭로하는 장면에 다른 그 어떤 것들보다 우선적인 가치를 부여했기 때문에 당시 홀든의 무능함을 별 문제가 되지 않는 것으로 지나칠 수 있었다.

그러나 지금 스펙스의 눈에 비친 16세의 홀든은 “자신이 승인하는 모습만을 모아 가공한 자아상을 연기”(113)하는 위선에 가득 찬, 완전히 자기중심주의에 사로잡힌 고등학생일 뿐이다. 무엇보다도 스펙스가 참기 힘든 점은 홀든이 삶을 진지하게 대하려는 의지가 결여된, 안이한 사적인 저항에 의존한다는 사실이다. 다시 말해 몇 십 년 전 젊은 스펙스에게 심리적인 위안과 공

51) *All-Time 100 Novels*. Time. 17 June 2014 <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/all>>.

감을 주었던 『호밀밭의 파수꾼』은 이제 “자신의 상황을 곱씹기만 할 뿐 새로 배우는 것도 없고 예찬할 만한 무언가를 구현하지도 않는”(116), 자신에게는 더 이상 가치가 없는 소설이 된 것이다.

그녀는 소설을 읽는 주요한 이유로 “소설 속 언어와 이야기, 등장인물이 주는 즐거움과 함께 새로운 심리적, 도덕적 가능성을 인지함으로써 의식을 확대”하는 것이라는 문학 텍스트 독서의 본질 두 가지를 정확하게 지적하고 있다(116). 전래 동화가 아이들의 마음의 성장에 유용한 이유는 바로 아이들의 내면적 갈등을 공감하고 달래주는 측면뿐만 아니라 그런 혼란과 갈등에 대한 모종의 은유적 해결책을 제시하여 어린이의 자아를 성숙시키기 때문이다. 같은 맥락으로 스펙스는 문학 텍스트의 가치는 독자 자신을 확인하는 데에서 그치지 않고 그 텍스트가 제시하는 결말을 통해 독자가 지금껏 인식하지 못 하였던 새로운 방향으로 경험의 성장을 안내받을 수 있어야 한다고 말한다.

스펙스는 이렇게 인물의 평가가 극단적으로 변한 주요한 이유는 오랜 세월 동안 쌓아온 경험으로 인해 세상을 보는 눈이 많이 달라졌기 때문으로 본다. 첫 독서 당시 시대를 고민하는 젊은이였던 스펙스의 사회적 역할과 심리적 요구에 따른 경험의 수준은 대학 교수이자 전문적인 문학 평론가로서의 지금의 상황과는 확연히 다를 수밖에 없다.

스펙스는 첫 독서 당시의 사회적 정황도 『호밀밭의 파수꾼』을 가치 있게 평가하는데 일조하였다고 말한다. 1950년대 미국 사회는 대체로 “음울한 순응의 시대이며 조지프 매카시(Joseph Raymond McCarthy)와 전업 주부로 대표되는 억압의 시대”(115)였다. 그 시대는 대학 조교로 일하기 위해 공산주의자가 아니라는 충성 서약에 서명을 했어야 했던 스펙스의 개인적 경험에서도 짐작할 수 있듯이 매카시즘이 만연한 시대인 동시에 매카시의 행동에 개탄하고 저항했던 시대이기도 하다. 당시의 젊은이들이라면 으레 국가의 전면적인 억압에 저항 충동을 가지는 것이 당연하였을 뿐만 아니라 그때는 단지 반대편에 서 있다는 사실 자체로 용감하게 보일 수 있었던 시기였다.

홀든 콜필드는 학교에 제대로 다니는 것조차 거부했다. 그 소설 속 인물들은 시대의 순응성에서 이탈하겠다고 선언하는 강력한 충동을 구현한 인물들이었다. 그 책들이 쓰인 시점에 왜 우리가 그 작품들을 좋아했는지는 이제 반세기

이후의 시각으로 쉽게 이해할 수 있다.

또한 짐과 홀튼이 왜 이제는 더 이상 매력적으로 보이지 않는지 이해할 수 있다. 50년의 세월은 나에게 거부만으로는 충분치 않다는 점을 가르쳐 주었다. 어떤 것에 수긍할 수 있어야 하며 자신의 주장을 지키기 위해 기꺼이 행동해야 한다. 유아의 첫 충동이자 청소년의 자동적 반응인 단순한 부정으로는 어떤 문제도 해결할 수 없다. (115)

억압적인 시대의 흐름 속에서 스펙스는 『호밀밭의 파수꾼』의 홀튼을 통하여 기성세대의 모순과 억압에 저항하는 깨어있는 젊은이로서 스펙스 자신의 자아를 확신할 수 있었다. 그와 동시에 50년의 세월 동안 누적된 스펙스의 경험은 시대적으로도 개인적으로도 더 이상 홀튼의 저항이 어떤 의미를 지니지 못한다는 점을 일깨워주고 있다. 요컨대 다시 읽기는 당시 그 텍스트에 대한 특수한 반응을 만들어내었던 과거의 자아와 다시 대면하면서 그때와 현재의 자아가 얼마나 달라졌는지를 확인하는 계기를 마련해 주는 것이다.

한편 스펙스에게 오스틴의 작품들은 『호밀밭의 파수꾼』과 달리 읽을 때마다 개인적인 만족감을 주면서도 동시에 끊임없이 새로운 의미를 찾을 수 있는 텍스트이다. 주로 19세기 영국 젠트리 계급의 예의범절이나 결혼과 같은 일상적이고 소소한 주제를 다루고 있음에도 불구하고 제인 오스틴의 소설이 현대에도 널리 사랑받고 있는 데에는 정교하고 치밀한 플롯, 흠 잡을 데 없는 우아한 문체나 스타일 때문이기도 하겠지만 대부분 남녀 주인공이 맺어지는 결말로 인한 행복감이나 사회규범이 무리없이 지켜지는 질서 잡힌 문명사회의 일단을 경험하고자 하는 독자들의 욕구 또한 큰 이유를 차지한다(70-1). 예컨대 에마 우드하우스(Emma Woodhouse)나 엘리자베스 벤투(Elizabeth Bennet)같은 오스틴 소설의 주인공들은 거의 예외없이 예의바르고 품행이 방정하며 타인에게 친절한 여성인데다가, 중간에 많은 우여곡절을 겪기는 하지만, 결국 바람직한 남성과 이상적 커플을 이룬다.

그런데 다시 읽기 프로젝트의 일환으로 『에마』(Emma)를 다시 읽었을 때 스펙스는 첫 독서 때에는 별로 눈에 들어오지 않던 “그런 무례를 스스로 용납할 수 없었다”는 구절을 발견하고 누구에게나 예의바르고 상냥한 에마에게서 전혀 새로운 모습을 찾아낼 수 있었다(74-8). 말하자면 에마의 예의범절은



다른 사람을 배려하는 마음에서 진정으로 우러나는 것이라기보다는 스스로를 위한, 즉 자신의 젠트리 계급에 대한 자의식에서 나오는 것이었다. 에마의 계급의식을 엿볼 수 있는 이 구절로 인하여 스펙스는 에마를 오스틴 소설의 품위있고 우아한 여자 주인공의 전형에서 벗어나는 복합적인 성격을 가진 인물로 보기 시작했고 이후 텍스트에서도 계속 비슷한 예시를 발견할 수 있었다. 예컨대 수다스러운 베이츠(Bates) 모녀를 방문하지 않으려는 에마의 마음은 사실 모녀의 집에 걸핏하면 찾아오는 이류 삼류 계층과 맞닥뜨릴지도 모른다는 공포 때문이었는데 여기에는 사회적 신분이 낮으면 바로 이류 삼류로 평가절하 하는 에마의 속물 근성이 잘 나타나고 있었다.

그런 맥락에서 보면 에마가 복스힐(Box Hill) 소풍에서 베이츠 모녀를 공개적으로 모욕하는 사건은 에마의 이런 속 마음이 공개적으로 드러난 사건으로 해석 가능하다. 즉 지금까지 문명을 대변하는 품격있는 여성로서의 에마가 다른 사람들이 지켜보는 가운데 타인에게 상처를 입히면서 그토록 중요하게 생각하던 사회규범을 어긴 것이다. 스펙스는 보통 첫 독서를 하는 독자들은 텍스트 전체에 워낙 우스꽝스럽게 묘사되는 베이츠 양 모녀가 모욕당하는 이 사건을 하나의 통쾌한 웃음거리로 보아 넘기는 경우가 많지만, 다시 읽기는 에마가 그저 재치있고 귀여운 숙녀가 아니라 평소 숨기고 있었던 타인에 대한 우월감을 한순간 자제하지 못한 작은 도덕적 결함을 가진 인물임을 새로이 밝혀준다. 다시 말해 스펙스에게 있어서 오스틴의 텍스트는 “결말은 드러난 상태이지만 플롯은 읽을 때마다 더욱 풍부해지는 텍스트”(85)인 것이다.

『에마』의 다시 읽기 경험을 통해 스펙스가 새삼 재확인하는 바는 독자의 경험의 폭과 깊이가 변하면 텍스트에 대한 반응 역시 달라진다는 점이다. 말하자면 독자 경험의 변화는 텍스트 속에서 이전에는 눈에 띄지 않던 에마의 계급 의식과 같은 새로운 가치를 탐색할 수 있는 기회를 제공해 준다. 다시 읽는 과정에서 무언가 새로운 것을 발견했다고 해서 그것이 원래 텍스트 안에 없었던 것은 아니다. 다만 첫 독서 때에는 눈에 띄지 않는 요소는 그런 요소를 설명해 줄만한 경험구조가 부재하거나 불완전하였기 때문이며, 이후 독자의 삶의 경험이 계속 확장되면서 비로소 그것이 의미있는 요소로 해석될 수 있는 바탕이 마련된다.

이와 더불어 스펙스는 독자의 삶을 풍성하게 해 줄 수 있는 텍스트란 독자의 눈높이에 따라 언제나 새로운 의미를 제공해 줄 수 있는 텍스트라고 말한다. 명작으로 불리는 작품들은 특정한 역사적, 사회적 상황이나 독자의 연령에 상관없이 독자 자신의 경험을 설명해 주는데 유용할 뿐만 아니라, 반복하여 읽을 때 마다 독자의 경험의 변화를 반영하여 새로운 해석의 지평을 열어 줄 수 있는 텍스트이다. 다시 말해 독자의 경험을 넓혀 줄 수 있는 텍스트는 첫 독서 때의 익숙함과 다시 읽었을 때의 새로움을 동시에 줄 수 있어야 한다.

이런 의미에서 스펙스는 다시 읽기의 독서 체험을 독자의 의식이라는 “양피지”(palimpsest)에 끝없는 수정을 가하는 작업에 비유한다(87-8). 양피지는 원래 기록되어 있던 것을 긁어내어 다시 사용할 수 있게 만든 두루마리나 책의 페이지를 말한다. 원래의 내용을 긁어내어도 그것이 완전히 사라지지 않고 다른 기록 내용 아래에 희미한 흔적으로 남아있는 양피지의 비유는 독자의 마음에 현재의 새로운 해석과 이전의 누적적인 독서 경험이 동시에 미치는 영향력을 설명하는데 매우 적절하다.

각각의 새로운 반응은 지금까지 누적된 통찰에 보태져 그 책에 대한 지식은 끊임없이 형태를 바꾼다. . . 예전 독서가 제공한 경험의 층들은 부분적으로 지워져 일부만 식별할 수 있다. 각각의 새로운 층은 과거의 누적물에 새것을 더하고 뺀다. 새로운 것들로 덮으면서 오래된 반응을 빼고 여전히 기억하는 것들에 새 반응을 보탬으로써 더한다. 최종적인 결과는 눈앞에 보이는 것 이상이다. 예전 층을 완전히 복원하는 것은 불가능하지만 그 층들은 최후의 결과물에 질감과 의미를 더한다. (314)

독자의 다시 읽기 독서 체험은 텍스트에 대한 새로운 해석이 또 다른 의미의 지평을 열어 보이는 측면과 이전의 해석들이 배후에 남아 현재에 계속적인 영향을 주는 측면이 동시에 공존하는 유기적이고 복합적인 정신적 체험이다. 즉 과거의 기억이나 느낌이 현재 자신의 반응을 지지하기도 하고 갈등을 일으키기도 하는 등 같은 책을 과거에 여러 차례 읽으며 쌓인 층위들이 다시 읽는 순간 현재의 독서에 여전히 영향력을 행사하면서(20) 다시 읽기의 경험

은 독자의 마음의 구조를 재편하고 확장해 나간다.

이런 점은 앞서 언급하였던 다시 읽기의 핵심인 “안정과 변화 사이의 역동적인 긴장”(11)과 다르지 않다. 어떤 책을 다시 읽고 싶은 이유는 사람마다 다르겠지만 근원적으로 다시 읽기의 충동에는 이전에 그 책으로부터 얻었던 즐거움과 위안을 다시 한 번 느끼는 동시에 새롭게 발견한 책의 내용들과 인물에 대한 해석의 변화, 그리고 그로 인한 새로운 통찰을 기대하기 때문이다. 다시 읽기는 더더욱 “우리가 얼마나 변했고 또 그대로인지를 좀 더 선명하게 대면”하게 하며 “시간의 경과에 따른 정체성의 변화를 측정”하게 해준다(17). 이런 의미에서 동일함과 차이라는 이중성을 보이는 다시 읽기는 “자아의 성장과 연속성을 기록하는 급수(degree)”라 할 수 있다.

스펙스는 자기 자신을 대상으로 한 다시 읽기 프로젝트를 통해 독서란 독자와 텍스트의 역동적 상호작용으로서, 텍스트 해석의 변화는 독자의 경험의 성장을 가늠해 볼 수 있는 지표라는 점을 보여주고자 하였다. 그런데 실험을 마친 뒤 그녀가 가장 절실하게 깨닫게 된 한 가지 사실은 다른 아닌 독서가 ‘나’라는 개인의 성격, 신념, 감정을 형성하는데 끼친 강력한 영향력이라고 고백한다(314). 소설은 스펙스에게 정서적 욕구를 충족시키고 행동의 모델을 제공하여 이상을 형성하게 했을 뿐만 아니라 비슷한 이야기나 인물과 반복적으로 조우하면서 자신이 진정으로 필요로 하는 신념을 내면화할 수 있도록 하였다.

기실 문학 텍스트 독서 체험은 독자의 경험이 텍스트 해석의 자원으로 작용하는 일방통행이 아니라 텍스트 역시 역으로 독자의 경험에 영향을 미치는 상호적 정신 활동이다. 허구 내러티브를 통해 얻는 지식과 독자의 일상적 경험이 서로 넘나들면서 인간의 마음의 구조를 변화시킨다는 인지심리학적 연구 결과에 굳이 기대지 않더라도, 우리는 소설에 등장하는 갖가지 인간 군상을 구체적 소설 장치 속에서 재현해보는 간접 경험을 통해 실제 세상에서 만나는 타인의 성격을 좀 더 뚜렷하게 인식하고 재어보고 예측하는 데 도움을 받는다는 것을 경험으로 알고 있다. 요컨대 “책은 우리를 만들고 우리는 다시 책을 만든다”(스펙스 320).

이 장에서는 인지과학 이론으로 확인된 문학 텍스트 독서 체험의 본질이

독자들에게 어떤 양상으로 드러나는지 유년기에서 성년기 사이의 초보독자, 대중독자, 전문독자의 다양한 사례에서 구체적으로 확인할 수 있었다. 먼저 베텔하임의 논의에서는 어린이들에게서 문학 독서 체험이란 자아가 한창 형성 중인 어린이들이 마음의 구조를 만들어가는 과정을 돕는 정신적 작용이라고 할 수 있다. 전래 동화는 아이들의 혼란스러운 현재의 내적 경험을 설명해 줄 수 있는 마음의 구조를 상징적 형태로 부여하여 내면을 정돈할 수 있도록 해 주고, 동화의 전개와 결말을 통해 어린이 자신의 내적 갈등을 타개해 나갈 수 있는 방법을 제시하며 궁극적으로 자신의 경험이 어떤 의미로 해석될 수 있는지를 보여준다. 다시 말해 어린이들이 전래 동화를 통해 느끼는 즐거움은 이야기 속에서 자기 자신을 발견하고, 더불어 현실적 어려움을 해결해 줄 수 있는 새롭고 유용한 삶의 구조를 얻는 데에서 기인한다.

스미스톤 여성들의 경우 로맨스 소설 체험이란 억눌려 있던 여성의 내적 욕망의 보편구조와 일치하는 이야기를 정신적으로 시뮬레이션함으로써 자신의 욕망을 명확하게 인지하고 이야기의 결말을 통하여 자신이 원하는 바대로의 욕망을 만족시키는 정신적 경험이었다. 스미스톤 여성들이 로맨스 소설에 매혹된 것도 바로 이런 자신의 내적 욕망의 인식과 그것을 만족하는 데에서 오는 심리적 충족감 때문이었다. 그러나 로맨스 소설의 대리 체험은 여성들에게 새로운 삶의 가능성을 열어주기 보다는 기존 마음 구조를 강화시키면서 가부장제 사회의 이데올로기에 순응하게 만드는 사회적 기능을 수행함을 확인할 수 있었다.

한편 다시 읽기의 독서 체험에서는 앞의 두 사례가 보여준 경험구조의 변화뿐만 아니라 독자의 내적 경험과 텍스트 사이의 역동적 상호작용의 양상도 함께 확인할 수 있었다. 인지과학적 텍스트 이해의 관점에서 독자와 텍스트의 상호작용의 의미는 바로 문학 텍스트 독서의 가치가 텍스트의 내용이 아니라 독자가 텍스트를 통해 무엇을 수행하는가에 있다는 점을 여실히 보여주고 있다. 다시 말해 독자가 어떤 책을 다시 읽을 때마다 텍스트의 해석이 달라지는 것은 추론의 자원인 독자 경험의 변화에 따라 독자는 텍스트 속에서 끊임없이 새로운 지평을 열어갈 수 있기 때문이다.

결론적으로 독서 체험이 독자에게 미치는 영향은 독자의 정신적 성숙도나

처해있는 개인적, 사회적 상황에 따라 조금씩 달랐다고 할지라도 기본적으로 세 경우 모두 타인의 이야기를 메타 구조로 삼아 자신의 이야기로 전유하는 정신적 시뮬레이션 과정과 경험구조의 재구성 작용을 보여주고 있었다. 요컨대 이 장에서 논의한 세 독서 체험은 인지적 관점에서의 독서 체험의 본질을 비교적 충실하게 보여주고 있었다는 점에서, 문학 텍스트라는 외적 정보가 인간의 마음속에서 시뮬레이션으로 처리되어 재서술되는 과정, 그리고 기억, 학습 과정을 겪으면서 독자의 경험의 구조가 변화한다는 3장의 인지과학적 논지의 타당성을 뒷받침하고 있다.

## V. 결론

본 연구는 내러티브와 인지심리학의 학제적 연구 성과를 바탕으로 그동안 주로 미학적 체험으로만 여겨졌던 문학 텍스트 독서 체험이 인지과학적 입장에서 어떻게 조명되는지를 검토하였다. 이 연구가 특히 초점을 두어 분석한 문학 텍스트 독서 체험의 두 가지 양상은 내러티브 문학 텍스트가 제공하는 대리 체험이 독자의 인지 구조 안에서 재현되는 현상(독서 중 독자 경험)과 텍스트 요소들의 인지적 처리 결과가 독자에게 미치는 영향(독서 후 독자 변화)으로서, 결론적으로 인지적 관점에서 살펴 본 문학 텍스트 독서 체험의 본질은 ‘타인의 이야기를 독자 자신의 이야기로 재서술(redescription)하는 자아 만들기(self-making) 과정’이었다.

우선 내러티브 텍스트의 독서 체험 현상은 독자가 현실과 유사하게 구축된 병렬 세계 속에서 텍스트 요소들이 지시하는 바를 정신적으로 시뮬레이션하는 정보처리 과정으로 포착할 수 있었다. 문학 텍스트 독자는 등장인물의 행위와 처한 상황을 마음속에서 시뮬레이션하면서 그들의 외적 행동뿐만 아니라 내적 의도나 동기, 정서적 상태에 공감할 수 있는 정신적 현상을 경험한다. 이때 독자가 등장인물의 내적 상태까지 공감할 수 있는 이유는 자기 자신의 이전 경험을 추론의 자원으로 삼아 타인의 행위를 해석하기 때문이다. 이처럼 독자의 과거 경험을 토대로 문학 텍스트 요소들을 이해하는 독서 체험은 곧 타인의 이야기를 독자의 경험으로 전환하여 독자 자신의 이야기로 재구성하는 행위라 할 수 있다.

한편 ‘나의 이야기’로 재서술하는 행위로서의 문학 텍스트 독서 체험이 독자의 행동이나 실제 세계의 가치판단에 미치는 영향력은 독자의 기존 경험구조가 재구성되는 인지적 학습 과정으로 설명할 수 있었다. 독자는 새 정보인 타인의 이야기를 배경 지식인 자신의 이야기로 처리하면서 기존 경험구조를 강화하거나 혹은 재구성하는 과정을 겪는다. 이러한 경험구조의 변화는 독자 자신에 대한 이해를 더욱 깊게 하거나 독자 경험의 지평을 넓혀 새로운 삶의 가능성을 모색하도록 만들어 줌으로써 독자의 정신, 혹은 행동 변화를 이끌어 낸다.

비록 문학 텍스트 독서 현상만을 대상으로 연구하였다는 점이 일정한 한계로 작용하기는 하지만, 이 연구가 밝혀 낸 내러티브 텍스트 처리 과정에 대한 인지과학적 연구 성과는 다음과 같은 의의를 갖는다. 첫째, 이 연구는 기존 독자반응비평이 제시하는 심미적 텍스트 이해의 차원을 넘어 독자의 문학 텍스트 독서 체험을 보다 더 체계적으로 설명하고 있다. 독자반응비평이 독자의 의식에 느껴지는 독서 현상의 외적인 기술에 그치고 있다면 이 연구는 독자의 독서 경험과 독서 후 마음의 변화 양상에 관한 심적 기제를 다양한 인지심리학 이론을 통해 깊고 상세하게 보여준다. 더불어 텍스트의 제 요소들과 독자의 변증법적 상호작용을 통한 의식의 순차적 변화 과정에 초점을 두는 독자반응비평의 독서 체험에 비하여 인지적 독서 체험은 텍스트 요소들이 독자의 마음에 하나의 병렬세계로 구축되어 그 안에서 독자의 온 존재가 반응하며 타인의 경험을 ‘나’의 경험으로 수용하는 전체적(holistic) 텍스트 이해의 양상을 더욱 온전하게 포착하고 있다.

둘째, 이 연구는 인지과학을 매개로 문학적 경험을 문학 바깥의 다른 영역으로 연결하여 더욱 폭넓은 논의의 장을 여는 계기를 마련할 수 있다. 구체적으로 이 연구는 문학 텍스트 독서 체험을 인간의 일반적 인지 기제의 작용으로 분석함으로써 인간이 이야기에 매혹되는 이유, 그리고 이야기가 인간을 쉽사리 변화시키는 이유와 같은 내러티브의 본질적 힘에 대해 유용한 이해를 제공해 주고 있다. 과학적 증거를 굳이 찾아 내지 않더라도 인간이 본능적으로 다른 사람의 이야기에 흥미를 느끼는 핵심적 이유 중 하나는 자아의 구축과 관련되어 있기 때문임을 본 연구는 보여주었다. 또한 정신적 시뮬레이션을 통해 타인에게 공감하는 원리, 그리고 픽션의 정보를 실제 사실과 다름없이 받아들여 기존 경험구조를 재구성하는 정보처리 과정은 왜 인간의 변화에는 설교나 충고와 같은 외부적 계도보다는 한편의 이야기가 더 효과적일 수 있는가라는 문제, 곧 이야기의 설득력을 타당하게 뒷받침해주고 있다.

인지과학의 체계적인 개념과 이론은 문학이 인간의 마음에 일으키는 현상에 대해 직관적으로 이론을 전개해 오던 설명 방식에 있어 새로운 관점을 제시해 주고 있다. 그러나 그동안 문학과 인지과학이 하나의 심적 현상에 대하여 서로 다른 언어와 방법으로 접근해왔을지라도 결국 타인의 이야기가 인간

의 내면에서 작동하는 방식과 그것이 마음에 미치는 영향력에 대해서는 양자 모두 동일한 결론으로 귀결되고 있음 역시 이 연구를 통해 확인할 수 있었다. 시적 담론과 과학 담론의 공존을 모색하려는 노력의 일환으로서 문학 텍스트 독서 체험을 인지심리적 관점에 분석한 본 논문이 향후 문학과 문학 바깥 영역 간의 생산적 대화를 이끌어내는 하나의 참조점이 될 수 있기를 소망한다.

인간이 본능적으로 내러티브에 매혹을 느끼며, 또한 내러티브는 인간의 자발적 변화를 유도하는 측면을 고려해 볼 때, 다른 그 어떤 학문 분야보다도, 인간 행동의 변화를 최종 목표로 하는 교육 분야와 내러티브는 불가분의 관계에 있다고 여겨진다. 타인의 경험을 자신의 것으로 학습하는 인지적 정보처리 과정으로서 궁극적으로 학습자의 변화를 일으킬 수 있는 내러티브 경험은 기실 인간의 언어 행위와 관련된 강력한 교육 도구이다(이건, 『상상력 교육』 112-14). 이런 의미에서 문학 텍스트 독서는 다양한 이야기 자체에 익숙하도록 만드는 직접적 접근에서부터, “감정적이고 상상적인 참여”(112)가 이루어지도록 이야기 형식을 사용하는 간접적 접근에 이르기까지 다양한 수준에서 교육과 접목되어야 할 중요한 주제이자 형식이라 할 수 있다.

특히 근본적으로 언어능력의 한계를 안고 있는 외국어교육의 경우 내러티브의 힘을 바탕으로 한 문학 텍스트의 교육적 활용은 제한된 외국어 능력을 넘어서 학습자에게 의미있는 읽기 학습 경험을 유도할 수 있는 잠재력이 충분하다고 생각된다. 예컨대 외국어 교육의 주요한 학습 요소 중 하나인 문화의 경우, 외국어 내러티브 텍스트 세계를 인지적으로나 감정적으로 대리체험하면서 그 경험을 자신의 것으로 가져오는 읽기 경험을 통해 학습자는 단편적 문화 학습에서보다는 훨씬 심층적으로 타문화에 대한 이해에 도달할 수 있음은 분명하며, 따라서 삶과 언어가 분리된 외국어 학습상황에서 효율적인 문화 습득을 위해 내러티브 문학 텍스트 읽기는 핵심적 역할을 수행할 수 있을 것이다.





## 참고문헌

- 고사카 슈우헤이. 『함께 가보는 철학사 여행』. 방준필 옮김. 변영우 그림. 서울: 사민서각, 1997.
- 김경일. 『지혜의 심리학』. 서울: 진성북스, 2013.
- 김영정. 「철학: 인지과학의 토대」. 『인지과학』. 이정민 외 공저. 서울: 태학사, 2001. 9-30.
- 니콜라스 카. 『생각하지 않는 사람들: 인터넷이 우리의 뇌구조를 바꾸고 있다』. 최지향 옮김. 서울: 청림, 2011. (원저: Carr, Nicholas G. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W.W. Norton, 2011.)
- 레이첼 카슨. 『침묵의 봄』. 이태희 옮김. 서울: 참나무, 1996. (원저: Carson, Rachel. *Silent Spring*. Harmondsworth, UK: Penguin Books, 1977.)
- 로버트 C. 홀럽. 『수용미학의 이론』. 최상규 옮김. 서울: 예림기획, 1999. (원저: Holub, Robert C. *Reception Theory: A Critical Introduction*. London: Methuen, 1984.)
- 로저 C. 생크. 『역동적 기억: 학습과 교육에 주는 함의』. 신현정 역. 서울: 시그마 프레스, 2002. (원저: Schank, Roger C. *Dynamic Memories Revisited*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 1999.)
- 리처드 도킨스. 『이기적 유전자』. 홍영남, 이상임 옮김. 서울: 을유문화사, 2010. 104-31. (원저: Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*. 30th anniversary ed. Oxford, UK: Oxford UP, 2006.)
- 마이클 토마셀로. 『언어의 구축: 언어 습득의 용법 기반 이론』. 김창구 역. 서울: 한국문화사, 2011. (원저: Tomasello, Michael. *Constructing a Language: A Usage-based Theory of Language Acquisition*. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003.)
- 매리언 울프. 『책읽는 뇌: 독서와 뇌, 난독증과 창조성의 은밀한 동거에 관한 이야기』. 서울: 살림, 2009. (원저: Wolf, Maryanne. *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*. New York: Harper, 2007.)
- 변학수. 『문학치료』. 서울: 학지사, 2007.
- 볼프강 이저. 「독서 과정: 현상학적 시각에서의 접근」. 『독자반응비평』. 차봉

- 희 편저. 서울: 고려원, 1993. 161-93.
- 블라디미르 프롭. 『민담의 형태론』. 안상훈 옮김. 서울: 박문사, 2009.
- 빅토르 슈클로프스키. 「기법으로서의 예술」. 『러시아 형식주의: 문학의 이론』.  
즈베탕 토도로프 편. 김치수 옮김. 서울: 이화여자대학교 출판부, 1981.  
78-103.
- 아리스토텔레스. 『시학』. 이상섭 옮김. 서울: 문학과지성사, 2005.
- 월터 J. 옹. 『구술문화와 문자문화: 언어를 다루는 기술』. 이기우, 임명진 옮김. 서울: 문예출판사, 1995. (원저: Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Routledge, 1995.)
- 월터 킨취. 『이해: 인지 패러다임』. 김지홍, 문선모 옮김. 서울: 나남, 2010.  
(원저: Kintsch, Walter. *Comprehension: A Paradigm for Cognition*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 1998.)
- 이득재. 「인지과학과 문학」. 『서강인문논총』 40.1 (2014): 5-34.
- 이민용. 「인지과학의 관점에서 본 내러티브와 그 치유적 활용 근거」. 『어문논집』 69 (2013): 157-80.
- 이정모. 「심리학의 개념적 기초의 재구성 (2)」. 『한국심리학회지』 26.2 (2007): 1-38.
- . 『인지과학: 학문 간 융합의 원리와 응용』. 서울: 성균관대학교 출판부, 2009.
- 장대익. 「거울 뉴런과 공감본능」. 『뇌과학, 경계를 넘다: 신경윤리와 신경인문학의 새 지평』. 신경인문학 연구회 지음. 홍성욱, 장대익 엮음. 서울: 바다, 2012. 179-93.
- 제롬 브루너. 『교육 이론의 새로운 지평: 마음과 세계를 융합하기』. 강현석, 이자현, 유제순, 김무정, 최윤경, 최영수 옮김. 서울: 교육과학사, 2011.  
(원저: Bruner, Jerome. *Actual Mind, Possible Worlds*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1986.)
- . 『인간 과학의 혁명: 마음, 문화, 그리고 교육』. 강현석, 유제순, 이자현, 김무정, 최영수, 이순옥 옮김. 서울: 아카데미프레스, 2011. (원저: Bruner, Jerome. *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1990.)
- 제임스 조이스. 『더블린 사람들』. 김정환, 성은애 옮김. 서울: 창작과비평사,

1994.

조지 레이코프, 마크 존슨. 『삶으로서의 은유』. 노양진, 나익주 옮김. 서울: 박이정, 2006. (원저: Lakoff, George, and Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago: The U of Chicago P, 1980.)

존 로버트 앤더슨. 『인지심리학과 그 응용』. 이영애 옮김. 서울: 이화여자대학교 출판부, 2011. (원저: Anderson, John R. *Cognitive Psychology and Its Implications*. San Francisco: W. H. Freeman, 1980.)

키어런 이건. 『상상력 교육: 미래의 학교를 디자인하다』. 김회용, 곽덕주 옮김. 서울: 학지사, 2014. (원저: Egan, Kieran. *The Future of Education: Reimagining Our Schools from the Ground up*. New Haven, CT: Yale UP, 2008.)

페트리샤 마이어 스퍙스. 『리리딩: 깊이 읽기의 기술』. 이영미 옮김. 서울: 다산북스, 2013. (원저: Spacks, Patricia Meyer. *On Rereading*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard UP, 2011.)

폴 리쾨르, 『시간과 이야기』. 1권. 김한식, 이경래 옮김. 서울: 문학과지성사, 1999. (원저: Ricoeur, Paul. *Temps et Récit*. Paris: Seuil, 1983.)

프랜시스코 바렐라, 에반 톰슨, 엘레노아 로쉬. 『몸의 인지과학』. 석봉래 옮김. 파주: 김영사, 2013. (원저: Varela, Francisco J., Evan Thompson, and Eleanor Rosch. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.)

플라톤. 『플라톤의 국가』. 박종현 역주. 서울: 서광사, 2005.

황적륜. 「언어와 문화: 영어와 한국어의 경우」. 『서울대학교 사대논총』 46 (1993): 61-77.

Abbott, H. Potter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2002.

Anderson, Richard C., and James W. Pichert. "Recall of Previously Unrecallable Information Following a Shift in Perspective." *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior* 17.1 (1978): 1-12.

Baber, Theodore X., Howard H. Chauncey, and Richard A. Winer. "Effect of

- Hypnotic and Nonhypnotic Suggestions on Parotid Gland Response to Gustatory Stimuli." *Psychosomatic Medicine* 26 (1964): 374-80.
- Bamberg, Michael. "Identity and Narration." *The Living Handbook of Narratology*. Interdisciplinary Center for Narratology, U of Hamburg. 2 May 2014 <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/>>.
- Bamberg, Michael, and Luck Moissinac. "Discourse Development." *Handbook of Discourse Processes*. Ed. Arthur C. Graesser, Morton Ann Gernsbacher, and Susan R. Goldman. Mahwah: Erlbaum, 2003. 395-437.
- Barthes, Roland. "Introduction to the Structural Analysis of Narratives." *A Barthes Reader*. Ed. Susan Sontag. New York: Hill and Wang, 1982. 251-95.
- Bartlett, Frederic C. *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 1954.
- Bettelheim, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Harmondsworth, UK: Penguin Books, 1975.
- Bisiach, Edoardo, and Claudio Luzzatti. "Unilateral Neglect of Representational Space." *Cortex* 14.1 (1978): 129-33.
- Bower, Gordon H., John B. Black, and Terrence J. Turner. "Scripts in Memory for Text." *Cognitive Psychology* 11.2 (1979): 177-220.
- Bower, Gordon, H., and Daniel G. Morrow. "Mental Models in Narrative Comprehension." *Science* 247.4938 (1990): 44-8.
- Brewer, William F., and Edward H. Lichtenstein. "Stories are to Entertain: A Structural-Affect Theory of Stories." *Journal of Pragmatics* 6 (1982): 473-86.
- Brown, Ann L. "The Development of Memory: Knowing, Knowing about Knowing, and Knowing How to Know." *Advances in Child Development and Behavior*. Ed. Hayne W. Reese. Vol. 10. New York: Academic Press, 1975. 103-52.
- Carroll, Noël. "Knowledge, Fiction and Imagination by David Novitz." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 48.2 (1990): 167-69.

- Chatman, Seymour. *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell UP, 1990.
- . *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction in Film*. Ithaca, NY: Cornell UP, 1978.
- Chodorow, Nancy. *The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender*. Berkeley: U of California P, 1999.
- Chomsky, Noam. "A Review of B. F. Skinner's Verbal Behavior." *Language* 35.1 (1959): 26-58.
- Cohn, Dorrit. *Transparent Minds: Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton, NJ: Princeton UP, 1978.
- Conway, Martin A., and David C. Rubin. "The Structure of Autobiographical Memory." *Theories of Memory*. Ed. Alan F. Collins, Susan E. Gathercole, Martin A. Conway, and Peter E. Morris. Hillsdale: Erlbaum, 1993. 103-39.
- Culler, Jonathan D. "Semiotics as Theory of Reading." *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*. Ithaca, NY: Cornell UP, 1981. 47-79.
- Dadds, Mark. R., Dana H. Bovbjerg, William H. Redd, and Tim R. H. Cutmore. "Imagery in Human Classical Conditioning." *Psychological Bulletin* 122.1 (1997): 89-103.
- Dautenhahn, Kerstin. "The Origins of Narrative: In Search of the Transactional Format of Narratives in Humans and Other Social Animals." *International Journal of Cognition and Technology* 11 (2002): 97-123.
- Davidson, Richard J., and Gary E. Schwartz. "Brain Mechanisms Subservicing Self-Generated Imagery: Electrophysiological Specificity and Patterning." *Psychophysiology* 14.6 (1977): 598-602.
- Dirven, René, and Marjolijn Verspoor, eds. *Cognitive Exploration of Language and Linguistics*. Amsterdam: J. Benjamins Pub., 1998.
- Driskell, James E., Carolyn Copper, and Aidan Moran. "Does Mental Practice Enhance Performance?" *Journal of Applied Psychology* 79.4 (1994): 481-92.
- Egan, Kieran. *Teaching as Storytelling: An Alternative Approach to Teaching and the Curriculum*. London: Routledge, 1988.

- . *The Educated Mind: How Cognitive Tools Shape Our Mind*. Chicago: The U of Chicago P, 1997.
- Emmott, Catherine. "Creating Fictional Contexts." *Narrative Comprehension: A Discourse Perspective*. Oxford, UK: Oxford UP, 1997. 103-32.
- Fish, Stanley. "Is There a Text in This Class?" *Is There a Text in This Class?: The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1980.
- Gerrig, Richard J. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven, CT: Yale UP, 1993.
- . "Suspense in the Absence of Uncertainty." *Journal of Memory and Language* 28.6 (1989): 633-48.
- Gerrig, Richard J., and Deborah A. Prentice. "The Representation of Fictional Information." *Psychological Science* 2 (1998): 336-40.
- Gibbs, Raymond W., Jr. *The Poetics of Mind: Figurative Thought, Language, and Understanding*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 1994.
- Gibson, John. "Introduction." *Sense of the World: Essays on Fiction, Narrative, and Knowledge*. Ed. John Gibson, Wolfgang Heumer, and Luca Poggi. New York: Routledge, 2007. 1-9.
- Gilbert, Daniel T. "How Mental Systems Believe." *American Psychologist* 46.2 (1991): 107-19.
- Glenberg, Arthur M., Marion Meyer, and Karen Lindem. "Mental Models Contribute to Foregrounding during Text Comprehension." *Journal of Memory and Language* 26.1 (1987): 69-83.
- Glenn, Christine G. "The Role of Episodic Structure and of Story Length in Children's Recall of Simple Stories." *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior* 17.2 (1978): 229-47.
- Glymour, Clark. "Freud's Androids." *The Cambridge Companion to Freud*. Ed. Jerome Neu. Cambridge, UK: Cambridge UP, 1991. 44-85.
- Goldman, Alvin I. *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*. Oxford, UK: Oxford UP, 2006.

- Goodman, Nelson. "Words, Works, Worlds." *Ways of World Making*. Indianapolis: Hackett, 1978. 1-22.
- Grabe, William. *Reading in a Second Language: Moving from Theory to Practice*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2009.
- Herman, David. *Basic Elements of Narrative*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.
- . "Cognitive Narratology." *The Living Handbook of Narratology*. Interdisciplinary Center for Narratology, U of Hamburg. 6 Nov. 2014 <[http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Cognitive\\_Narratology](http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Cognitive_Narratology)>.
- Herman, David, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan, eds. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 2005.
- Holland, Norman Norwood. *5 Readers' Reading*. New Heaven, CT: Yale UP, 1978.
- Hutto, Daniel D. "The Narrative Practice Hypothesis: Origins and Applications of Folk Psychology." *Narrative and Understanding Persons*. Ed. Daniel D. Hutto. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2007. 43-68.
- Intraub, Helene, and Michael Richardson. "Wide-Angle Memories of Close-Up Scenes." *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 15.2 (1989): 179-87.
- Iser, Wolfgang. "Grasping a Text." *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins UP, 1978. 107-34.
- Jahn, Manfred. "More Aspects of Focalization: Refinements and Applications." *Recent Trends in Narratological Research*. Ed. John Pier. Tours: GRAAT, 1999. 85-110.
- Johnson-Laird, Philip N. *Mental Models*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1983.
- Jose, Paul E., and William F. Brewer. "Development of Story Liking: Character Identification, Suspense, and Outcome Resolution." *Developmental Psychology* 20.5 (1984): 911-24.
- Lamarque, Peter. "Learning from Literature." *Sense of the World: Essays on Fiction, Narrative, and Knowledge*. Ed. John Gibson, Wolfgang Heumer, and Luca Poggi. New York: Routledge, 2007. 13-23.



- . "On the Distance between Literary Narratives and Real-Life." *Narrative and Understanding Persons*. Ed. Daniel D. Hutto. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2007. 117-32.
- Lauritzen, Carol, and Michael Jaeger. *Integrating Learning Through Story: The Narrative Curriculum*. New York: Delmar Publishers, 1997.
- Lakoff, George. "Philosophy in the Flesh." *The Mind: Leading Scientists Explore the Brain, Memory, Personality, and Happiness*. Ed. John Brockman. New York: Harper Perennial, 2011. 11-30.
- Lewis, Clayton H., and John R. Anderson. "Interference with Real World Knowledge." *Cognitive Psychology* 8 (1976): 311-35.
- Lewis, David. "Postscripts to "Truth in Fiction"." *Philosophical Papers*. Vol. 1. New York: Oxford UP, 1983. 276-80.
- Lloyd, Dan E. *Simple Minds*. Cambridge, MA: MIT Press, 1989.
- Mandler, Jean Matter, and Marsha DeForest. "Is There More Than One Way to Recall a Story?" *Child Development* 50.3 (1979): 886-89.
- Mandler, Jean Matter. *Stories, Scripts, and Scenes: Aspects of Schema Theory*. Hillsdale: L. Erlbaum Associates, 1984.
- Marr, David. "The Philosophy and the Approach." *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. 8-38.
- Nagel, Thomas. "What Is It Like to Be a Bat?" *Philosophical Review* 83 (1974): 435-50.
- Neisser, Ulrich. *Cognitive Psychology*. New York: Appleton-Century Crofts, 1967.
- Nelson, Katherine, and Robyn Fivush. "The Emergence of Autobiographical Memory: A Social Cultural Developmental Theory." *Psychological Review* 111.2 (2004): 486-511.
- Novitz, David. "Fiction and the Growth of Knowledge." *Knowledge, Fiction and Imagination*. Philadelphia, PA: Temple UP, 1987. 117-42.
- Owens, Justine, Gordon H. Bower, and John B. Black. "The "Soap Opera" Effect in Story Recall." *Memory and Cognition* 7.3 (1979): 185-91.

- Peterson, Sharyl B., and George R. Potts. "Global and Specific Components of Information Integration." *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior* 21 (1982): 403-20.
- Polkinghorne, Donald. *Narrative Knowing and the Human Sciences*. Albany: SUNY Press, 1988.
- Potts, George R., Mark F. St. John, and Donald Kirson. "Incorporating New Information into Existing World Knowledge." *Cognitive Psychology* 21 (1989): 303-33.
- Radway, Janice A. *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. Chapel Hill: The U of North Carolina P, 1984.
- Restak, Richard. "Empathy and Other Mysterries." *The American Scholar* Winter 2011 <<http://theamericanscholar.org/empathy-and-other-mysterries>>.
- Richardson, Alan, and Francis F. Steen. "Literature and The Cognitive Revolution: An Introduction." *Poetics Today* 23.1 (2002): 1-8.
- Rosenblatt, Louise M. *Literature as Exploration*. New York: Barnes & Noble. 1938.
- Ross, Lee, Mark R. Lepper, and Michael Hubbard. "Perseverance in Self-Perception and Social Perception: Biased Attributional Processes in the Debriefing Paradigm." *Journal of Personality and Social Psychology* 32.5 (1975): 880-92.
- Ross, Lee, and Mark R. Lepper. "The Perseverance of Beliefs: Empirical and Normative Considerations." *New Directions for Methodology of Behavioral Science: Fallible Judgement in Behavioral Research*. Ed. Richard A. Shweder, and Donald W. Fiske. San Francisco: Jossey-Bass, 1980. 17-36.
- Rozin, Paul, Linda Millman, and Carol Nemeroff. "Operation of the Laws of Sympathetic Magic in Disgust and Other Domains." *Journal of Personality and Social Psychology* 50.4 (1986): 703-12.
- Rozin, Paul, and April E. Fallon. "A Perspective on Disgust." *Psychological Review* 94 (1987): 23-41.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactive in*

- Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins UP, 2001.
- Schank, Roger C. *Tell Me a Story: Narrative and Intelligence*. Evanston: Northwestern UP, 1995.
- Schank, Roger C., and Robert P. Abelson. *Scripts, Plans, Goals and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1977.
- Segel, Erwin M. "Narrative Comprehension and the Role of Deictic Shift Theory." *Deixis in Narrative: A Cognitive Science Perspective*. Ed. Judith F Duchan, et al. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995. 3-17.
- Sharkey, Noel E., and Don C. Mitchell. "Word Recognition in a Functional Context: The Use of Scripts in Reading." *Journal of Memory and Language* 24.2 (1985): 253-70.
- Shen, Yeshayahu. "Cognitive Aspects of Metaphor." *Poetics Today* 13.4 (1992): 567-74.
- Smith, David Livingstone. "Freud's Cognitive Revolution." *Psychology Today*. Sussex Publishers. 4 Jan. 2015  
<<http://www.psychologytoday.com/blog/philosophy-dispatches/201202/freuds-cognitive-revolution-0>>
- Sternberg, Meir. "How Narrativity Makes a Difference." *Narrative* 9.2 (2001): 115-22.
- Stillings, Neil A., et al. *Cognitive Science: An Introduction*. 2nd ed. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- Temple, Charles, and Jean Wallace Gillet. *Language Arts: Learning Processes and Teaching Practices*. 2nd ed. Glenview: Scott Foresman & Co, 1989.
- Teubert, Wolfgang. "Cognitive Turn." *Meaning, Discourse and Society*. Cambridge, UK: Cambridge UP. 2010. 33-46.
- Thorndyke, Perry W. "Cognitive Structures in Comprehension and Memory of Narrative Discourse." *Cognitive Psychology* 9.1 (1977): 77-110.
- Trabasso, Tom, and Linda L. Sperry. "Causal Relatedness and Importance of Story Events." *Journal of Memory and Language* 24.5 (1985): 595-61.
- Turner, Mark. *The Literary Mind*. New York: Oxford UP, 1996.

- van Dijk, Teun A., and Walter Kintsch. *Strategies of Discourse Comprehension*. New York: Academic Press, 1983.
- Vygotsky, Lev Semenovich. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Process*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1978.
- Walton, Kendall L. "Representation and Make-Believe." *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1990. 11-69.
- Wegner, Daniel M., Gary F. Coulton, and Richard Wenzlaff. "The Transparency of Denial: Briefing in the Debriefing Paradigm." *Journal of Personality and Social Psychology* 49.2 (1985): 338-46.
- White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality." *The Content of the Form*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins UP, 1987. 1-25.
- Young, Kay, and Jeffrey L. Saver. "The Neurology of Narrative." *Substance* 30.1 (2002): 72-84.
- Zwaan, Rolf A., and Gabriel A. Radvansky. "Situation Models in Language Comprehension and Memory." *Psychological Bulletin* 123.2 (1998): 162-85.



## **Abstract**

This dissertation investigates the psychological experience of reading narrative literary texts from the cognitive perspective. Concretely, it examines the self-making process of reading literary texts, in which readers redescribe the stories of others as their own experience, mostly within the framework of cognitive psychology.

In the first chapter, as an introduction, this study raises the significance of the systematic cognitive approach to reading experience by a critical review of the aesthetic experience of the reader-response theory.

The second chapter surveys overall features of narrative. Narrative, generally accepted as a sequence of intentional events, plays a key role in human life. Narratives encourage world-making based on a similarity with everyday life, organize information to create meaning and memories of life, and are a crucial source of self-making. Construction of possible worlds, a distinctive feature of the experience of literary text readers, mainly results from these characteristics of narrative.

The third chapter demonstrates the cognitive information-processing procedure of reading literary narrative texts. While reading, readers usually have vicarious experiences of text worlds, meaning situation model constructions in narrative comprehension. The world-making experience can be understood as the mental simulation of a reader through a narrative text. In other words, it is the simulation in the mind of a reader of both the outer world in the text and the inner state of the characters, such as motivation, intention, and emotion. From a cognitive perspective this empathic experience can be explained as the readers retrieving personal experiences from their long-term memory and using it when inferencing the whole situation in the texts. Also, based on various cognitive psychological studies, narrative text comprehension as mental simulation is closely connected with human learning by both updating and reconstructing

memory. Therefore, narrative text comprehension as learning eventually leads to the readers' personal growth by a deeper understanding of themselves and by broadening their horizons.

The fourth chapter deals with three different cases of reading experiences of literary narrative texts. The cases range from beginner to professional, the first one dealing with children reading folk fairy tales, the second about women reading romance novels, and the third regarding a professional reader's rereading experience. These cases are all different in terms of the stages of reading development or their major concerns, but they all commonly show that reading experience is connected to self-making and the reconstruction of the cognitive knowledge structure.

Consequently, this study clarifies the value of reading literary texts not on the content itself, but instead on the readers' performance or interaction with the texts. This finding suggests some implications; it proposes a scientific explanation for the aesthetic reading experience and provides an opportunity for an interdisciplinary discussion on the nature of narrative, and it also demonstrates the educational significance of narrative experience which ultimately guides learners to personal growth.

Keywords: literary text, narrative, cognitive science, mental simulation, self-making, learning, reader's personal growth

Student Number: 2007-30907